

Permainan Monopoli sebagai Media Latihan Soal Interaktif bagi Siswa SMP

Yenny Suzana*, Novi Rahayu, Raudhatul Husna, Iyana Maulida

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Institut Agma Islam Negeri Langsa, Indonesia

E-mail: yenni@iainlangsa.ac.id*

ARTICLE INFO

Kata Kunci:

Interaktif, Latihan soal,
Permainan, Monopoli

Keywords:

*Interactive, Practice
Questions, Games,
Monopoly*

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepraktisan pemanfaatan media monopoli sebagai latihan soal interaktif materi bangun datar bagi siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur. Artikel ini merupakan penelitian pengembangan media monopoli yang dimanfaatkan sebagai permainan untuk latihan soal bersifat interaktif untuk siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur. Instrumen yang digunakan angket untuk guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan media monopoli. Selain itu instrumen tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap bangun datar. Soal tes yang terdapat pada kartu adalah materi bangun datar dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMP. Penelitian pengembangan model ADDIE bertujuan untuk mengembangkan monopoli dengan materi bangun datar. Hasil analisis dari validator permainan monopoli dengan materi bangun datar telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi media, materi dan bahasa sebagai media belajar. Penerapan permainan monopoli respon bagi guru diperoleh skor sebesar 4,1 atau 82 kriteria sangat praktis, dan respon bagi siswa menunjukkan skor 3,6 atau 72 kriteria praktis. Dari pre-test dan pos-test hasil belajar siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur pada materi bangun datar diperoleh nilai rata-rata pre-test 61,8 dan post-test 84,6.

This study aims to analyze the practicality of the use of monopoly media as an interactive problem exercise on flat building material for students of class VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur. This article is a development research of monopoly media which is utilized as a game for interactive problem exercises for students of class VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur. The instrument used a questionnaire for teachers and students to measure the practicality of monopoly media. In addition, the test instrument was used to determine the students' ability to build flat shapes. The test questions contained on the card are flat building material and in accordance with the ability level of junior high school students. The ADDIE model development research aims to develop monopoly with flat shapes material. The results of the analysis of the validator of the monopoly game with flat building material have fulfilled the eligibility criteria in terms of media, material and language as learning media. The application of monopoly game responses for teachers obtained a score of 4.1 or 82 very practical criteria, and responses for students showed a score of 3.6 or 72 practical criteria. From the pre-test and post-test learning outcomes of students in class VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur on the material of flat shapes, the average value of the pre-test was 61.8 and the post-test was 84.6.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang abstrak, kompleks dan melibatkan pemahaman. (Radiusman, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran matematika sering melibatkan pada pemberian sejumlah pemahaman konsep. Pemahaman konsep memiliki hubungan yang erat dalam minat siswa dalam belajar dan pemecahan masalah. Supaya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang kompleks menjadi baik, guru dapat memberikan latihan-latihan soal. Seperti hasil penelitian dari (Deviana & Prihatnani, 2018), jika siswa dituntut untuk mempelajari materi yang menekankan konsep, secara otomatis siswa memerlukan banyak latihan soal dan ulangan. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal merupakan salah satu kunci keberhasilan pada pembelajaran matematika. Pembelajaran yang efektif membutuhkan metode yang kreatif dan menyenangkan untuk menarik minat siswa serta meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Siswa SMP berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget baru mulai mampu berpikir secara logis dan abstrak. Siswa SMP pada tahap perkembangan kognitif ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Salah satu tantangan utama bagi gurulah menciptakan suasana belajar yang dapat memotivasi dan mendorong partisipasi aktif siswa. Untuk dapat mendorong keaktifan siswa untuk berpartisipasi guru dapat memberikan latihan soal.

Metode latihan secara rutin dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi. Latihan soal merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menguji dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Menurut (Rahmawati et al., 2018), latihan soal membantu siswa untuk mengasah kemampuan kognitif, namun sering kali menjadi tugas yang kurang diminati karena sifatnya yang repetitif. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam penyajian latihan soal agar siswa dapat lebih antusias dalam mengerjakannya. (Ramadhani, 2017) menyatakan pembelajaran matematika pada umumnya lebih berkonsentrasi pada latihan soal daripada pengertian. Metode latihan (*drill*) dapat membiasakan siswa dalam berlatih soal. Metode *drill* metode mengajar dengan cara melatih siswa pada materi yang telah dipelajari supaya siswa memiliki keterampilan. Menurut Sagala, metode *drill* salah satu manfaat yang dimiliki yaitu membentuk kebiasaan yang biasa dilakukan dan membentuk kebiasaan membuat gerakan yang kompleks/rumit menjadi otomatis, *habitation makes complex movement more automatic*.

Lebih jauh lagi, metode drill dapat diperkuat dengan dukungan strategi pembelajaran lain, seperti pendekatan berbasis proyek atau diskusi kelompok, yang memberikan ruang bagi siswa untuk memahami aplikasi konsep dalam situasi nyata. Integrasi teknologi, seperti aplikasi latihan interaktif atau platform pembelajaran daring, juga dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efisiensi dan daya tarik metode ini. Dengan demikian, metode drill tidak hanya menjadi sarana untuk melatih keterampilan teknis, tetapi juga menjadi bagian dari pembelajaran yang menyeluruh, di mana siswa mampu memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep dalam berbagai konteks. Pada akhirnya, latihan soal yang dirancang dengan baik dapat berperan sebagai jembatan antara teori dan praktik, membantu siswa tidak hanya menguasai materi, tetapi juga membangun fondasi keterampilan yang berguna di masa depan.

Metode *drill* selain memberikan manfaat namun metode *drill* juga berdampak negatif, latihan yang dilakukan secara berulang-ulang yang biasanya dianggap monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu, guru perlu mengupayakan suatu metode untuk mengantisipasi rasa jenuh siswa pada saat menyelesaikan latihan soal. Menurut Sagala, menyatakan bahwa cara yang dapat digunakan untuk mengurangi rasa jenuh siswa saat mengerjakan soal latihan perlu disajikan secara menarik, gembira, dan tidak membosankan (Deviana & Prihatnani, 2018). Dalam upaya menjawab tantangan ini, penggunaan permainan sebagai media pembelajaran telah menjadi alternatif yang menarik. Media pembelajaran yang orientasinya penggunaan permainan merupakan alat bantu interaktif yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan memperjelas penyampaian materi serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti tantangan dan

penghargaan, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang meningkatkan semangat dan ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran (Jamaluddin, 2020). Media sebagai saluran komunikasi yang menghubungkan pengajar dengan siswa. Dalam konteks pendidikan, media yang inovatif diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, khususnya dalam hal latihan soal yang sering kali dianggap membosankan oleh siswa. (Yuniastuti et al., 2021).

Permainan edukatif mampu menggabungkan elemen hiburan dengan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Supriyono menyatakan bahwa penting bagi guru untuk mampu merancang model pembelajaran yang mengandung aktivitas dengan unsur permainan (Deviana & Prihatnani, 2018). Dengan adanya media permainan siswa tidak merasa jenuh pada saat latihan soal dikarenakan adanya tantangan dari suatu permainan. Menurut (Tang & Hanneghan, n.d.) menyatakan bahwa pembelajaran berdasarkan permainan dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dan pendidikan seperti dukungan pembelajaran, peningkatan pengajaran, penilaian, dan evaluasi pembelajaran. Penelitian oleh (Fitriyah & Ramadani, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki kemampuan berpikir kritis serta problem-solving. Salah satu permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media latihan soal adalah permainan monopoli. Permainan ini sudah populer di kalangan siswa dan memiliki mekanisme permainan yang dapat dimodifikasi untuk keperluan pembelajaran.

Permainan telah lama dikenal sebagai alat yang efektif dalam pendidikan, terutama karena mampu menyajikan pembelajaran dalam format yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Daryanto, penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat merangsang minat siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, permainan juga mampu melatih kemampuan sosial dan kognitif siswa melalui interaksi antar pemain dan penerapan strategi dalam permainan. Pemanfaatan permainan monopoli sebagai media latihan soal interaktif menawarkan pendekatan yang berbeda dalam membantu siswa menguasai materi dan melatih kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal latihan (Sihotang, 2022). Monopoli, sebagai salah satu permainan papan yang populer, memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Permainan ini menggabungkan elemen strategi, pengambilan keputusan, dan manajemen sumber daya, yang semuanya relevan dengan keterampilan yang diperlukan dalam pembelajaran. Dalam konteks latihan soal, monopoli dapat dimodifikasi untuk mengintegrasikan soal-soal pembelajaran, di mana setiap langkah atau keputusan pemain terkait dengan penyelesaian soal. Pemanfaatan permainan monopoli selain meningkatkan minat belajar, metode ini juga mendorong siswa untuk berkolaborasi, berkompetisi secara sehat, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta strategis (Fajriati, 2019). Melalui penerapan permainan monopoli, siswa diharapkan dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyerapan informasi tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir. Penelitian Susanto, menemukan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, terutama ketika digunakan sebagai media latihan soal (Handican et al., 2023). Selain itu, penggunaan monopoli juga terbukti meningkatkan interaksi sosial antar siswa, yang pada gilirannya memperkuat keterampilan kolaboratif dan komunikatif.

Permainan monopoli telah dimodifikasi menjadi media yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran, memberikan variasi metode yang menarik bagi siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Rahaju & Hartono (2017), permainan monopoli dapat diadaptasi sebagai media pembelajaran yang efektif di berbagai jenjang pendidikan, termasuk SMP. Beberapa penelitian telah menunjukkan keberhasilan penggunaan media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika. Penelitian M. Faisal Saputra (2020) misalnya, mengembangkan permainan monopoli untuk pembelajaran matematika berbasis unsur budaya dan kearifan lokal Jambi. Penelitian ini

menonjolkan ciri khas lokal dengan mendesain papan permainan menggunakan elemen-elemen budaya seperti tempat wisata dan tempat ibadah yang bersejarah. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya lokal, menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, media monopoli berbasis budaya lokal menjadi sarana yang tidak hanya mengedukasi secara akademis, tetapi juga membangun kecintaan siswa terhadap warisan budaya mereka.

Selain itu, penelitian Satria Dica Purnama dengan judul "Penerapan Game Edukatif Monopoli Matematika (MONOLITA) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP" juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran monopoli. Media monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan soal-soal beragam berdasarkan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan taksonomi Bloom, seperti soal pada level pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), hingga analisis (analysis). Pendekatan bertingkat ini membantu siswa untuk melatih keterampilan berpikir kritis sekaligus memberikan tantangan yang terstruktur, sehingga mereka dapat memahami konsep matematis secara bertahap dan mendalam. Penelitian lainnya oleh Turap et al. (n.d.) juga menggarisbawahi keunggulan permainan monopoli sebagai media pembelajaran, khususnya dalam menarik minat siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dengan elemen pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit seperti matematika. Dengan adanya soal-soal yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan tema yang relevan, permainan monopoli menjadi alat bantu pembelajaran yang tidak hanya kreatif, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, pengembangan media monopoli sebagai sarana pembelajaran menunjukkan potensi besar dalam membantu siswa memahami konsep pelajaran secara lebih baik. Dengan berbagai variasi dan inovasi, seperti pengintegrasian budaya lokal atau desain soal yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, permainan monopoli dapat menjadi solusi yang efektif dalam menghadirkan pembelajaran yang interaktif, relevan, dan menyenangkan.

Menurut (Deviana & Prihatnani, 2018) pada materi peluang dengan mengganti petak tanah dengan memasukkan unsur-unsur bangunan masjid dan lain sebagainya kemudian terdapat kartu soal, kartu komplek, kartu punishment, kartu reward, kartu pendidikan karakter dan beauty of mathematics. Artikel ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan menambahkan aspek-aspek lain. Monopoli yang dikembangkan memilih materi bangun datar. Monopoli yang dikembangkan pada penelitian ini mengandung unsur matematika yang ada di sekitaran kehidupan sehari-hari siswa agar siswa dapat menganalisis benda-benda disekitar dan dapat menyelesaikan soal-soal yg terkait dengan materi bangun datar dalam kehidupan sehari-hari siswa. Soal-soal yang ada pada kartu, dari bank soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMP. (The Directorate of Senior High School Development, 2017) Keunggulan lain dari media monopoli sebagai latihan soal untuk pembelajaran yang dikembangkan adalah adanya unsur level kognitif pada setiap soal. Soal akan terbagi menjadi 3 level yaitu *Low Order Thinking Skills* (LOTS), *Medium Order Thinking Skills* (MOTS) dan *High Order Thinking Skills* (HOTS). Menurut (Deviana & Prihatnani, 2018), setiap level memiliki tingkat kemampuan berpikir yang berbeda-beda. LOTS yang berisikan pengetahuan dan pemahaman yang mencakup dimensi (C1) proses berpikir mengetahui dan (C2) memahami, MOTS yang berisikan aplikasi yang mencakup dimensi (C3) proses berpikir menerapkan atau mengaplikasikan, dan HOTS berisikan penalaran yang mencakup dimensi (C4) proses berpikir menganalisis, (C5) mengevaluasi dan (C6) mengkreasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan permainan monopoli sebagai media latihan soal interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur. Selain itu, penelitian ini juga akan melihat dampaknya terhadap partisipasi siswa

dalam proses pembelajaran serta sejauh mana permainan tersebut dapat diterapkan dalam kegiatan latihan soal secara berkelanjutan.

METODE

Artikel ini merupakan hasil penelitian yang berfokus pada pengembangan media monopoli sebagai alat latihan soal interaktif untuk siswa SMP kelas VII dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi bangun datar melalui pendekatan yang inovatif dan menarik. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2015), penelitian pengembangan merupakan suatu proses sistematis yang mencakup tahapan meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji validitas produk yang dihasilkan secara ilmiah. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa monopoli edukatif yang berfungsi sebagai alat latihan soal interaktif yang tidak hanya memudahkan siswa memahami konsep, tetapi juga meningkatkan minat belajar mereka. Proses pengembangan media monopoli ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena sistematisnya yang terstruktur dan fleksibel, sehingga cocok untuk menghasilkan produk yang teruji dan efektif. Tahap analisis (Analysis) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa, seperti kesulitan yang mereka alami dalam memahami materi bangun datar. Tahap desain (Design) melibatkan perancangan awal media monopoli, termasuk pemilihan format, materi soal, serta elemen visual yang menarik. Pada tahap pengembangan (Development), media ini diproduksi berdasarkan rancangan yang telah dibuat, diikuti dengan uji coba awal untuk memastikan kualitasnya. Tahap implementasi (Implementation) mencakup penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas VII SMP, sementara tahap evaluasi (Evaluation) dilakukan untuk menilai efektivitas media tersebut, baik dari segi validitas, kepraktisan, maupun kebermanfaatannya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kombinasi tes dan non-tes untuk memastikan kelengkapan informasi yang diperoleh. Instrumen yang digunakan mencakup angket dan tes hasil belajar siswa. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan lima pilihan jawaban, yaitu: 1) tidak sangat setuju, 2) tidak setuju, 3) kurang setuju, 4) setuju, dan 5) sangat setuju. Data yang dikumpulkan dari angket dihitung menggunakan rumus persentase, yang kemudian dikelompokkan berdasarkan kriteria penskoran untuk memudahkan interpretasi. Selain itu, tes hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi bangun datar setelah menggunakan media monopoli ini. Hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan bahwa media monopoli tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui latihan soal interaktif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk materi bangun datar di jenjang SMP. Integrasi media pembelajaran yang interaktif seperti monopoli dapat menjadi langkah strategis dalam menciptakan suasana belajar yang lebih engaging, sekaligus memfasilitasi kebutuhan siswa dalam memahami materi secara mendalam dan menyenangkan.

Adapun persentase hasil penskoran dapat dikelompokkan ke dalam kategori berdasarkan kriteria yang terdapat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pengelompokan Kriteria Kelayakan Media Monopoli

No	Interval	Kriteria Penilaian
1	$76 \leq \text{skor} \leq 100$	Sangat Layak
2	$51 \leq \text{skor} \leq 75$	Layak

3	$26 \leq \text{skor} \leq 50$	Kurang Layak
4	$1 \leq \text{skor} \leq 25$	Tidak Layak

Tabel 2. Pengelompokan Kriteria Kepraktisan Instrumen Angket

No	Interval	Kriteria Penilaian
1	$76 \leq \text{skor} \leq 100$	Sangat Praktis
2	$51 \leq \text{skor} \leq 75$	Praktis
3	$26 \leq \text{skor} \leq 50$	Kurang Praktis
4	$1 \leq \text{skor} \leq 25$	Tidak Praktis

Tabel 3. Pengelompokan Kriteria Penskoran Kualitas Media Monopoli

No	Interval	Kriteria Penilaian
1	$81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Baik
3	$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup Baik
4	$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Tidak Baik

Media monopoli dikatakan valid apabila persentase angket validasi lebih dari 61% atau berkategori baik dan persentase angket kepraktisan lebih dari 61% atau berkategori baik. Setelah media monopoli dikategorikan valid maka media monopoli siap untuk digunakan sebagai alat bantu belajar untuk latihan soal interaktif bagi siswa kelas VII SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analyze(Analisis)

Tahap analisis dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya pada kegiatan latihan soal. Dari hasil analisis ini, ditemukan bahwa latihan soal yang diterapkan selama ini belum optimal dalam meningkatkan minat belajar siswa. Siswa sering merasa jenuh karena latihan soal disajikan dengan cara yang monoton dan kurang menarik. Masalah ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan metode latihan soal yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sementara itu, analisis kebutuhan (need analysis) dilakukan untuk menggali solusi yang relevan guna mengatasi permasalahan yang ditemukan. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menarik minat siswa untuk berlatih secara rutin. Media tersebut harus dirancang agar latihan soal dapat disajikan dengan cara yang interaktif, menarik, dan tidak membosankan, sehingga siswa tetap termotivasi selama proses belajar. Hal ini penting mengingat adanya sejumlah materi tertentu yang lebih mudah dipahami siswa apabila disajikan melalui media pembelajaran yang inovatif dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Namun, permasalahan lain yang teridentifikasi adalah keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Banyak guru merasa kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri karena keterbatasan waktu dan sumber daya. Akibatnya, siswa sering kali hanya bergantung pada metode pembelajaran tradisional yang kurang efektif dalam menarik perhatian mereka. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang sudah dirancang dengan baik, sehingga dapat langsung digunakan oleh guru dan siswa tanpa

memerlukan pengembangan lebih lanjut yang memakan waktu. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dibutuhkan harus memenuhi beberapa kriteria berikut: Digunakan secara rutin untuk berlatih soal – Media harus dirancang agar siswa dapat menggunakannya kapan saja untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Menghilangkan kejenuhan dalam latihan soal – Media harus menyajikan latihan soal dengan cara yang kreatif dan menarik, sehingga siswa tetap termotivasi dan tidak merasa bosan. Praktis dan portabel – Media harus dikemas secara ringkas sehingga mudah dibawa dan digunakan oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Dengan memenuhi kriteria ini, media yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi solusi atas keterbatasan media pembelajaran yang ada saat ini. Media interaktif yang dirancang dengan baik tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, keberadaan media yang praktis dan siap pakai dapat membantu guru menghemat waktu dalam merancang bahan pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih fokus pada pendampingan siswa selama proses belajar berlangsung.

Setelah menemukan pokok permasalahan dan gambaran solusi pada tahapan analisis maka dilakukan tahap desain untuk mewujudkan media yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Salah satu alternatifnya yaitu mendesain sebuah media berupa monopoli. Media ini didesain secara menarik dan peraturan permainannya sama seperti monopoli pada umumnya sehingga siswa tidak terlalu lama untuk memahami aturan permainan pada media. Perangkat permainan monopoli seperti papan permainan, kartu hak milik, kartu bangun pikiran, kartu bangun misteri serta buku petunjuk penggunaan juga didesain secara menarik agar siswa tertarik untuk memainkan media. Berdasarkan aturan tersebut maka beberapa desain harus dilakukan. *Pertama*, mendesain papan permainan. Kemudian mendesain kartu hak milik, bangun pikiran dan bangun misteri di dalamnya terdapat pertanyaan dan beberapa kata-kata yang dapat menjebak siswa agar siswa tidak merasa bosan saat bermain monopoli. Pada papan monopoli ini didesain berdasar unsur-unsur yang mudah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari siswa



Gambar 1. Papan Monopoli



Gambar 2. Kartu Bangun Pikiran

Pada kartu bangun pikiran ini, terdapat berbagai pernyataan dan pertanyaan yang dirancang secara strategis untuk menantang siswa agar mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi bangun datar. Setiap kartu disusun sedemikian rupa untuk memicu siswa mengeksplorasi konsep-konsep mendasar, memahami hubungan antar elemen dalam bangun datar, dan menerapkan pengetahuan mereka dalam berbagai konteks. Pernyataan yang ada pada kartu ini berfungsi sebagai pemicu diskusi atau refleksi, sementara pertanyaan yang disertakan bertujuan untuk mendorong siswa berpikir secara mendalam, menganalisis informasi, dan mencari solusi kreatif terhadap permasalahan yang diberikan. Kartu ini tidak hanya berisi pertanyaan langsung, seperti menghitung luas atau keliling suatu bangun datar, tetapi juga mengandung skenario atau masalah nyata yang memerlukan pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Misalnya, sebuah pertanyaan mungkin meminta siswa untuk menentukan bagaimana mengoptimalkan penggunaan ruang berdasarkan bentuk geometris tertentu, atau menjelaskan alasan di balik sifat-sifat matematis tertentu dari bangun datar. Dengan demikian, kartu ini dirancang untuk melibatkan siswa dalam aktivitas berpikir tingkat tinggi yang meliputi analisis, evaluasi, dan penciptaan.

Selain itu, kartu bangun pikiran ini juga bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara kolaboratif. Guru dapat memanfaatkan kartu ini dalam pembelajaran kelompok, di mana siswa diajak untuk berdiskusi dan bekerja sama untuk menemukan solusi terbaik. Dengan cara ini, siswa tidak hanya dilatih untuk berpikir kritis secara individu, tetapi juga belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain, membangun argumen yang logis, dan mencapai kesepakatan bersama. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Melalui penggunaan kartu bangun pikiran ini, pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar dapat menjadi lebih menarik dan menantang. Siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal rumus atau prosedur, tetapi juga diajak untuk memahami alasan di balik konsep-konsep tersebut dan mengaplikasikannya dalam berbagai situasi. Dengan demikian, kartu ini menjadi media yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman mereka, dan membangun keterampilan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan di berbagai aspek kehidupan.



Gambar 3. Kartu Bangun Misteri

Kartu Bangun Misteri dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui kombinasi pertanyaan, pernyataan, dan tantangan yang mengarahkan siswa untuk mengambil tindakan tertentu. Kartu ini memiliki elemen kejutan yang dapat "menjebak" siswa secara strategis, baik melalui tantangan yang tidak terduga, pilihan jawaban yang mengarahkan mereka pada konsekuensi tertentu, maupun skenario yang memerlukan pemikiran kreatif. Pendekatan ini tidak hanya mengasah kemampuan siswa dalam memahami materi bangun datar, tetapi juga melibatkan mereka dalam sebuah

permainan yang menantang logika dan intuisi. Tujuan utama dari kartu ini adalah mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan. Alih-alih hanya berfokus pada menjawab soal secara langsung, siswa diarahkan untuk menganalisis situasi, memprediksi hasil dari pilihan yang mereka buat, dan menyelesaikan tantangan dengan strategi yang tepat. Misalnya, salah satu kartu mungkin berisi pernyataan seperti, "Pilih salah satu bangun datar dengan luas terkecil, tetapi perhatikan bahwa bentuk ini memiliki sifat khusus yang memengaruhi poinmu." Pernyataan ini memicu siswa untuk tidak hanya memahami konsep luas, tetapi juga mengevaluasi pilihan mereka berdasarkan informasi tambahan yang diberikan.

Kartu Bangun Misteri juga memanfaatkan elemen permainan dari media monopoli untuk meningkatkan daya tariknya. Dengan mengintegrasikan permainan ini ke dalam pembelajaran, siswa tidak hanya belajar konsep matematika, tetapi juga menikmati prosesnya. Ketika siswa memainkan permainan monopoli, kartu Bangun Misteri dapat berfungsi sebagai elemen tak terduga yang memperkaya pengalaman mereka. Misalnya, siswa mungkin mendapatkan kartu yang meminta mereka untuk memecahkan teka-teki geometris sebelum melanjutkan permainan atau mengubah strategi mereka berdasarkan tantangan yang diberikan. Elemen kejutan ini menambah keseruan, mengurangi kejenuhan, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Selain memberikan kesenangan, kartu ini juga dirancang untuk mendukung pembelajaran kolaboratif. Ketika siswa menghadapi tantangan dari kartu Bangun Misteri, mereka didorong untuk berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Ini memberikan peluang untuk memperkuat keterampilan komunikasi, kerja tim, dan kemampuan berpikir kritis mereka. Misalnya, jika kartu tersebut memberikan skenario di mana siswa harus memilih bentuk geometris tertentu untuk menyelesaikan sebuah misi dalam permainan, mereka perlu mempertimbangkan pendapat dan argumen dari rekan satu tim mereka sebelum mengambil keputusan. Melalui penggunaan kartu Bangun Misteri, pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif, menarik, dan relevan. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi bangun datar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga mengajarkan mereka keterampilan berpikir strategis dan pengambilan keputusan. Pada akhirnya, kartu ini memperkuat konsep bahwa belajar tidak harus membosankan, tetapi dapat menjadi aktivitas yang penuh tantangan, kolaborasi, dan keseruan.

Development

Tahap development (pengembangan) merupakan langkah penting dalam proses menciptakan media pembelajaran berbasis monopoli. Pada tahap ini, rancangan awal yang telah disusun sebelumnya direalisasikan menjadi produk akhir dengan memperhatikan masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh para validator, yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Peran para validator sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga relevan secara materi dan komunikatif dalam penyampaiannya. Rancangan awal disesuaikan dan disempurnakan berdasarkan umpan balik tersebut, sehingga produk yang dihasilkan mampu memenuhi standar kualitas dalam pembelajaran. Pada tahap ini, materi pembelajaran yang berkaitan dengan bangun datar disajikan secara sistematis melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan desain visual yang menarik. Paparan materi diformulasikan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep bangun datar dengan lebih mudah dan menyenangkan. Animasi dan ilustrasi digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, sehingga siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam pengembangan media ini, aplikasi Canva digunakan sebagai alat utama karena kemampuannya untuk menghasilkan desain kreatif dengan fitur yang mendukung kebutuhan visualisasi pembelajaran.

Proses pengembangan media monopoli ini memakan waktu sekitar dua bulan, mencakup berbagai tahapan, seperti penyusunan konten, desain visual, penyesuaian berdasarkan hasil validasi, hingga finalisasi produk. Selama proses ini, setiap elemen dalam media pembelajaran diuji secara detail untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak

hanya menarik, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah validasi untuk menilai kelayakan dan kualitas media tersebut. Validasi dilakukan oleh tiga dosen dari program studi pendidikan matematika yang memiliki keahlian di bidangnya masing-masing. Ibu Fenny Angreni, M.Pd bertindak sebagai ahli media, memberikan evaluasi terhadap desain visual, tata letak, dan keterpaduan elemen media. Ibu Khairatul Ulya, M.Ed sebagai ahli materi, mengevaluasi kesesuaian konten pembelajaran dengan kurikulum, keakuratan konsep, dan tingkat kesulitan soal. Ibu Siti Habsari Pratiwi, M.Pd sebagai ahli bahasa, memeriksa kejelasan dan keefektifan penggunaan bahasa, memastikan setiap instruksi dan penjelasan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Hasil validasi ini menjadi pedoman untuk perbaikan akhir sebelum media digunakan dalam pembelajaran. Validasi tidak hanya memberikan jaminan kualitas, tetapi juga memastikan bahwa media pembelajaran berbasis monopoli ini layak digunakan di kelas dan mampu memberikan dampak positif bagi pembelajaran siswa. Dengan melibatkan berbagai pihak ahli dalam pengembangan ini, media yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai inovasi yang mendukung proses belajar-mengajar yang lebih kreatif, efektif, dan interaktif. Setelah tahap validasi media, materi dan bahasa pada media monopoli yang dikembangkan dinyatakan layak maka dilakukan pembelajaran materi bangun datar dengan memanfaatkan media monopoli pada siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur. Awal implementasi media monopoli dilakukan pada pada kelompok kecil, jika proses implementasi dinilai sudah cukup baik maka dilanjutkan implementasi produk pada kelompok besar. Setelah proses pembelajaran berakhir, guru dan 27 orang siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur mengisi angket yang tujuannya untuk mengetahui kepraktisan media monopoli sebagai latihan soal pada proses pembelajaran. Selanjutnya, siswa diberikan test guna mengetahui hasil belajar materi bangun datar siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur. Tahap evaluasi menginput saran yang diperoleh pada saat proses implementasi berlangsung. Saran tersebut dievaluasi untuk dilakukan perbaikan atas produk yang telah dikembangkan. Saran serta komentar tidak berbeda signifikan dengan media yang telah dikembangkan, dan bagi siswa kendalanya hanya terdapat beberapa siswa yang masih belum terbiasa menggunakan media monopoli materi bangun datar.

Hasil analisis data selama proses development dan implementation menunjukkan evaluasi kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi bangun datar. Analisis kelayakan dilakukan oleh tiga ahli yang memberikan penilaian terhadap aspek materi, media, dan bahasa. Ahli materi memberikan skor rata-rata Tingkat Capaian Responden (TCR) sebesar 3,6 atau 72, yang termasuk dalam kategori "layak." Hal ini menunjukkan bahwa konten pembelajaran yang disajikan telah memenuhi standar kurikulum, relevan dengan materi bangun datar, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII. Penilaian oleh ahli media memperoleh skor rata-rata TCR sebesar 4,8 atau 96, yang dikategorikan sebagai "sangat layak." Skor ini mencerminkan desain visual dan tata letak media monopoli sangat baik, menarik, dan mendukung pembelajaran interaktif. Penilaian oleh ahli bahasa memberikan skor rata-rata TCR sebesar 3,8 atau 76, yang juga termasuk dalam kategori "sangat layak." Hal ini menandakan bahwa penggunaan bahasa pada media ini sudah jelas, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Secara keseluruhan, ketiga hasil analisis kelayakan menunjukkan bahwa permainan monopoli sebagai media latihan soal interaktif dikategorikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi bangun datar di kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur. Media ini tidak hanya memenuhi aspek konten pembelajaran, tetapi juga memberikan daya tarik visual dan kejelasan bahasa yang mendukung proses belajar siswa. Selanjutnya, analisis kepraktisan dilakukan untuk menilai sejauh mana media ini dapat diterapkan secara efektif di kelas. Data diambil berdasarkan respons siswa dan guru setelah implementasi produk pada tanggal 2 Maret 2023. Dari analisis respons siswa, diperoleh skor rata-rata TCR sebesar 3,6 atau 72, yang termasuk

dalam kategori “praktis.” Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasa media ini cukup mudah digunakan dan membantu mereka dalam memahami materi bangun datar. Selain itu, analisis respons guru menghasilkan skor rata-rata TCR sebesar 4,1 atau 82, yang dikategorikan sebagai “sangat praktis.” Penilaian ini menunjukkan bahwa guru menilai media monopoli ini sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, mempermudah mereka dalam mengajarkan materi, dan memberikan variasi metode pembelajaran yang menarik.

Dari hasil analisis kepraktisan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli ini tidak hanya layak secara akademik, tetapi juga praktis digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Media ini terbukti mampu memenuhi kebutuhan siswa dan guru di kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur, karena dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung pemahaman materi secara optimal. Dengan elemen permainan yang ada, siswa tidak hanya terlibat dalam pembelajaran yang bersifat pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses belajar, yang membantu mereka memahami konsep bangun datar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kepraktisan media monopoli ini terlihat jelas dalam kemampuannya untuk mengatasi kejenuhan siswa yang sering terjadi dalam pembelajaran tradisional yang lebih fokus pada tugas-tugas yang monoton. Melalui penerapan media yang berbasis permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat mereka lebih antusias dan lebih mudah dalam menyerap materi yang diajarkan. Selain itu, media ini juga sangat mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa, karena dalam permainan monopoli, mereka harus bekerja sama, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kolektif. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan komunikasi dan kerja tim yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi guru, media monopoli ini menjadi alat bantu yang sangat membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Guru dapat menggunakan media ini untuk mengganti metode pembelajaran yang mungkin sudah terlalu sering digunakan dan kurang menarik bagi siswa. Dengan demikian, media monopoli ini memberikan alternatif baru yang bisa diterapkan dalam kelas, yang tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendorong kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Selain itu, kepraktisan media ini juga terlihat dari kemudahan dalam penggunaannya di dalam kelas, karena guru tidak perlu menyiapkan banyak alat atau waktu tambahan untuk mengimplementasikannya. Dengan potensi yang dimiliki, media pembelajaran berbasis monopoli ini memiliki peluang besar untuk digunakan secara luas dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Selain itu, media ini juga bisa diadaptasi untuk berbagai materi pembelajaran lainnya, baik dalam bidang matematika maupun pelajaran lain, karena konsep permainan monopoli yang sederhana dan fleksibel. Penggunaan media ini diharapkan dapat memperkaya proses pembelajaran di sekolah, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, dan pada akhirnya dapat membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, permainan monopoli ini menjadi solusi yang inovatif dan efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari validator, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli sebagai media latihan soal interaktif bagi siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur dengan materi bangun datar telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi media, materi, dan bahasa. Validator menilai bahwa media ini memiliki desain yang menarik dan mendukung pembelajaran interaktif, materi yang relevan dengan kurikulum, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa. Hal ini menandakan bahwa media monopoli ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Selain itu, berdasarkan angket responden yang diberikan kepada guru dan siswa setelah tahap implementasi produk, permainan monopoli sebagai media latihan soal interaktif dikategorikan praktis untuk

digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis respon guru menunjukkan skor perolehan sebesar 4,1 atau 82, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis.” Guru menganggap media ini efektif dalam membantu proses belajar mengajar, memberikan variasi dalam metode pengajaran, serta mempermudah siswa dalam memahami materi bangun datar. Sementara itu, hasil analisis respon siswa menunjukkan skor sebesar 3,6 atau 72, yang dikategorikan “praktis.” Respon siswa ini mencerminkan bahwa media monopoli cukup mudah digunakan, menarik, dan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Keberhasilan media monopoli ini juga tercermin dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur pada materi bangun datar, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 61,8 dan nilai rata-rata post-test sebesar 84,6. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga berkontribusi secara nyata terhadap pemahaman mereka terhadap materi. Dengan demikian, permainan monopoli sebagai media latihan soal interaktif terbukti tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada materi bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Deviana, D. R., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Monopoli Matematika pada Materi Peluang untuk Siswa SMP. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 3(2), 114–131. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2018.3.2.114-131>
- Fajriati, R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa Smp Pab 9 Klambir V T.P 2019/2020*. 1–43.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning. *Journal of Education*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.76>
- Handican, R., Darwata, S. R., Arnawa, I. M., Fauzan, A., & Asmar, A. (2023). Pemanfaatan Game Edukatif dalam Pembelajaran Matematika: Bagaimana Persepsi Siswa? *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 77–92. <https://doi.org/10.32938/jpm.v5i1.4691>
- Jamaluddin. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2012, 1042–1045.
- Listiana, A., Turmuzi, M., Kurniawan, E., & Prayitno, S. (2022). Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran pada Materi Peluang Kelas VIII SMPN 1 Narmada Tahun Ajaran 2022/2023. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 972–987. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.273>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>
- Rahmawati, Nurlaili, & Intan Widiyowati, I. (2018). Kemampuan kognitif siswa SMA yang diajar menggunakan model pembelajaran ARIAS pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan. *Bivalen: Chemical Studies Journal*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.30872/bcsj.v1i1.278>
- Ramadhani, R. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sma Melalui Guided Discovery Learning Berbantuan Autograph. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2). <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2032>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Tang, S., & Hanneghan, M. (n.d.). *Introduction to Games-Based Learning*.
- The Directorate of Senior High School Development. (2017). Problem Compilation Modul of Higher Ordher Thinking Skill (HOTS). *Journal of Chemical Information and Modeling*.

- Turap, T., Merupakan, T. B., Lebih, T. B., & Turap, T. D. (n.d.). *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. 1-17.
- Yuniastuti et al. (2021). Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Vol. 000, Issue 1).

