

## MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI ARITMATIKA SOSIAL (MONAS) BERBASIS KONTEKSTUAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS VII SMPIT IQRA' KOTA BENGKULU

Laura Angelica<sup>1\*</sup>, Ahmad Suradi<sup>2</sup>, Poni Saltifa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

email : [\\*lauraangelica260603@gmail.com](mailto:lauraangelica260603@gmail.com)

\* Korespondensi penulis

### Abstrak

Peserta didik yang kurang aktif dan tidak terlibat dalam pelajaran adalah alasan penelitian ini dilakukan. Pembelajaran yang kurang efektif juga disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa dapat lebih memahami konsep matematis dengan menggunakan media pembelajaran monopoli aritmatika sosial yang berbasis kontekstual. Metode penelitian Research and Development (R&D) digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini, dan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan lima tahapan. Peserta didik kelas VII SMPIT Iqra' Kota Bengkulu adalah subjek penelitian ini. Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli media, materi dan instrumen tes yang sesuai dengan indikator kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Berdasarkan hasil perhitungan N-gain, dan uji-t, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli aritmatika sosial berbasis kontekstual efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, tidak hanya itu saja media pembelajaran monopoli aritmatika sosial (Monas) juga dapat mendukung pengembangan keterampilan belajar abad-21.

**Kata kunci :** Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis, Kontekstual, Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika Sosial

### Abstract

*Students who are less active and not engaged in lessons are the reason this research was conducted. Ineffective learning is also caused by the lack of use of learning media. The purpose of this research is to determine whether students can better understand mathematical concepts by using context-based social arithmetic monopoly learning media. The Research and Development (R&D) method was used to develop this learning media, and the development model employed was ADDIE with five stages. Seventh-grade students of SMPIT Iqra' Kota Bengkulu are the subjects of this research. The research instruments consist of media expert validation sheets, materials, and test instruments that align with the indicators of students' mathematical concept comprehension abilities. Based on the results of the N-gain calculation and the t-test, it can be concluded that the contextual-based social arithmetic monopoly learning media is effective in improving students' mathematical concept comprehension skills. Moreover, the social arithmetic monopoly learning media (Monas) can also support the development of 21st-century learning skills.*

**Keywords :** Ability to Understand Mathematical Concepts, Contextual, Social Arithmetic Monopoly Learning Media

Cara menulis sitasi : Angelica, L., Suradi, A., & Saltifa, P. (2025). Media pembelajaran monopoli aritmatika sosial (monas) berbasis kontekstual dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII SMPIT Iqra' Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 9(2), 214-224.

## PENDAHULUAN

Pemahaman konsep matematika adalah kemampuan dasar yang diperlukan selama proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pemahaman konsep merupakan dasar yang kuat untuk belajar matematika agar dapat memperoleh kemampuan lainnya (Boas, Suryani, & Yunita, 2025). Menurut survey yang dilakukan oleh Program *For International Student Assesment (PISA)* oleh

*Organization Economic Cooperation and Development (OECD)* pada tahun 2022, 81 negara yang terdiri dari 37 negara anggota OECD dan 44 negara mitra mendapati bahwa Indonesia berada di urutan kelima dalam hal kemampuan matematika dalam PISA. Meskipun peringkat Indonesia meningkat dari pada PISA 2018, nilainya justru turun. Siswa Indonesia memiliki kemampuan matematika yang buruk dengan skor 366, dan ini mungkin karena mereka masih mengalami kesulitan dalam belajar matematika yang menyebabkan mereka tidak memahami konsep matematis dengan baik.

Para siswa kelas VII SMPIT Iqra' Kota Bengkulu juga mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep matematis. Menurut observasi yang dilakukan selama satu bulan pada bulan September di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu, saat mengajar materi Perbandingan di kelas VII, banyak siswa yang masih bingung ketika mereka diberi soal latihan yang memiliki masalah yang sedikit berbeda dari contoh soal sebelumnya. Hasil wawancara terhadap salah satu guru matematika di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu mengenai kemampuan pemahaman konsep matematis, guru tersebut mengatakan bahwa kemampuan siswa untuk memahami konsep matematis pada materi aritmatika sosial dianggap sebagai salah satu materi yang paling sulit untuk membantu siswa memahami konsep matematis. Mata pelajaran ini berisi soal cerita dan memuat kehidupan sehari-hari siswa, dimana siswa dituntut untuk memahami, dan menganalisis arti dari soal tersebut, metode ataupun cara yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan soal tersebut.

Melalui hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru matematika di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu terkait dengan proses pembelajaran matematika di kelas, ditemukan bahwa selama sesi pembelajaran matematika di kelas VII, guru baru menerapkan metode pembelajaran *Cooperative learning* yang sesuai dengan modul ajar yang dibuat, lalu melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang belum dipahami. Penggunaan media pembelajaran yang diterapkan selama kegiatan belajar matematika sejauh ini hanya melibatkan buku ajar siswa. Di sekolah tersebut juga belum terdapat pembelajaran menggunakan media berupa permainan terutama pada pembelajaran matematika. Guru matematika kelas VII SMPIT Iqra' Kota Bengkulu menyatakan juga bahwa siswa kelas VII adalah siswa yang masih hobi bermain, dikarenakan mereka dalam masa transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama dimana mereka masih menyesuaikan diri dengan lingkungan baru.

Salah satu faktor yang menyebabkan siswa tidak memahami konsep matematika dengan baik adalah hubungannya dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan di sekolah, seperti pendekatan pengajaran matematika yang masih berfokus pada guru (Ruswana, 2016). Akibatnya, diperlukan pendekatan strategi pembelajaran yang membuat matematika mudah dipahami siswa dan dapat suasana belajar yang interaktif dan menarik. Berdasarkan analisis situasi di atas, permainan adalah salah satu cara guru dapat mengajar matematika kepada siswanya agar tidak monoton (Husna, Nursyam, & Aspikal, 2025). Dari segi permainan, siswa dapat belajar tanpa tekanan sehingga sambil bermain mereka akan mempelajari sesuatu dan memahaminya. Salah satu permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran dalam matematika adalah permainan monopoli.

Permainan monopoli, yang biasanya digunakan dalam konteks hiburan, memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran. Dengan mengadaptasi permainan ini ke dalam pembelajaran aritmatika sosial, siswa dapat berperan dan mengetahui langsung permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Melalui permainan ini, siswa dapat mengalami langsung penerapan konsep matematika dalam situasi yang lebih kontekstual. Permainan monopoli dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran karena dapat menggabungkan unsur bermain dan belajar. Beberapa penelitian telah menunjukkan keberhasilan penggunaan media monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika (Suzana, Rahayu, Husna, & Maulida, 2024). Dalam konteks ini, permainan monopoli dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Terdapat beberapa penelitian yang juga meneliti tentang pengembangan media pembelajaran matematika berupa permainan monopoli dengan pembahasan materi dan jenjang yang berbeda.

**Tabel 1. Penelitian Relevan**

No	Judul Penelitian	Penulis
1.	Media Monopoli Berbasis Etnomatematika Materi Elemen Bilangan Fase B Di Sekolah Dasar	(Syaharani & Rahmawati, 2024)
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islami pada Materi Aljabar	(Septia, Rizki, Pertiwi, & Kiromi, 2023)
3.	Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa Smp	(Deviana & Prihatnani, 2018)
4.	Pengembangan Media Monopoli Berbahan Loosepart Untuk Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika	(Argarini & Wahyuhidayati, 2024)

Pembelajaran matematika menurut NCTM (2000) mengharuskan adanya keterampilan memecahkan masalah, menalar dan membuktikan, komunikasi, koneksi, dan representasi sehingga dalam pembelajaran matematika pun berkaitan erat dengan keterampilan abad-21.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan media pembelajaran monopoli aritmatika sosial berbasis kontekstual. Untuk mencapai tujuan tersebut maka media pembelajaran harus dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Kebaruan dari penelitian ini adalah mengembangkan suatu media pembelajaran berupa permainan monopoli aritmatika sosial yang berbasis kontekstual dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII yang belum pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

#### **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D). Penelitian *Research and Development* (R&D) Menurut Sukmadinata yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model *ADDIE*, karena langkahnya yang sistematis, detail, dan menghasilkan produk (Branch, 2009). *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. *ADDIE* adalah konsep pengembangan produk yang memiliki lima tahapan.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMPIT IQRA' Kota Bengkulu yang berada di jalan bali No. 76b, kampong bali, kecamatan teluk segara, Kota Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2025 sampai 03 Maret 2025 pada semester genap di tahun 2025. Sasaran pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu siswa kelas VII SMPIT IQRA' Kota Bengkulu, dimana yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas 7H dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas 7E.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar penilaian media pembelajaran monopoli aritmatika sosial untuk ahli media, materi, lembar penilaian modul ajar, dan tes kemampuan pemahaman konsep matematis. Kemudian teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Pengolahan data hasil validasi materi dan media menggunakan rumus Sugiyono sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Skor rata – rata seluruh aspek atau setiap aspek

$\sum X$  = Jumlah skor seluruh aspek yang direspon

$N$  = Jumlah skor maksimal

Skor yang diperoleh kemudian diubah menjadi kriteria berikut :

**Tabel 2. Kriteria hasil validasi media dan materi**

Presentase Score (%)	Katagori Kevalidan	Deskripsi
81% - 100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
61% - 80%	Valid	Revisi Sesuai Saran
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi
20% - 40%	Kurang Valid	Revisi
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi

Sumber: Modifikasi dari (Utami & Nurhikmayati, 2025)

Instrumen tes yang digunakan berupa soal uraian pada materi aritmatika sosial yang telah teruji validitasnya, dimana setiap soal memiliki satu indikator pemahaman matematis. Adapun indikator pemahaman matematis menurut peraturan Dirgen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 indikator pemahaman matematis antara lain :

- 1) Menyatakan ulang setiap konsep
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)
- 3) Memberi contoh dan bukan contoh dari konsep.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Mengaplikasikan konsep atau logaritma pemecahan masalah

Rumus persentase skor kemampuan pemahaman konsep matematis sebagai berikut :

$$x = \frac{a}{b} 100\%$$

Keterangan :

$x$  = presentase jawaban benar siswa

$a$  = skor jawaban benar

$b$  = skor maksimal yang mungkin dicapai

Pada penelitian ini untuk mengukur tingkat pemahaman konsep pada siswa maka dilakukan dengan cara memberikan pretest dan posttest. Data gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (*treatment*). Data ini diperoleh dari selisih antara skor pretest dan skor posttest. Perolehan nilai gain disimbolkan dengan huruf  $g$  dan ditentukan dengan rumus:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tinggi rendahnya peningkatan kemampuan siswa dinyatakan dalam suatu indeks gain ( $g$ ) yang ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

**Tabel 3. Kriteria NGain**

Nilai Gain ( $g$ )	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Zarkasyi M. , 2015)

Sebagai bagian dari analisis data dalam penelitian ini dan setelah didapatkan skor gain ternormalisasi, langkah selanjutnya digunakan juga uji statistik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

## 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah melakukan observasi di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu pada siswa kelas VII. Peneliti mengetahui SMPIT Iqra' Kota Bengkulu adalah SMP Islam Terpadu yang mana selain belajar mata pelajaran umum di SMP tersebut juga belajar mengenai keislaman. Semua kegiatan keislaman yang sekolah tersebut adakan selalu melibatkan masjid sebagai tempat kegiatan tersebut.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru matematika yang mengajar di kelas VII SMPIT Iqra' Kota Bengkulu dengan hasil wawancaranya adalah guru matematika kelas VII SMPIT Iqra' Kota Bengkulu menyatakan bahwa siswa kelas VII adalah siswa yang masih hobi bermain, dikarenakan mereka dalam masa transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama dimana mereka masih menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dari hasil latihan soal pada materi aritmatika sosial kelas VII, masih banyak siswa yang nilainya dibawah KKM. Disitulah terlihat bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi aritmatika sosial masih kurang. Selain itu media yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan monoton, sehingga membuat siswa mudah bosan dan cepat kehilangan minat belajar.

Berdasarkan analisis diatas peneliti mempunyai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan cara membuat media pembelajaran yang menarik dimana sebelumnya belum pernah diterapkan disekolah tersebut. Melihat kondisi di kelas VII saat istirahat mereka sering memainkan banyak permainan, peneliti menjadi tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli berbasis kontekstual. Permainan monopoli dipilih karena secara umum siswa telah mengetahui cara bermainnya, sehingga memudahkan dalam penggunaannya, selain itu terbukti dapat meningkatkan hasil belajar karena monopoli lebih familiar pada penerapan ke siswa (Samiya, 2022). Dengan pembelajaran berbasis kontekstual siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna jika siswa menerapkannya dengan nyata apa yang mereka pelajari, dengan ini mampu mempermudah guru dalam membuat situasi belajar menjadi lebih kondusif (Rahmawati & Fauziah, 2024).

## 2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Di tahap ini peneliti akan membuat media pembelajaran berupa permainan monopoli aritmatika sosial yang berbasis kontekstual. Dikarenakan peneliti melakukan penelitian di sekolah SMPIT Iqra' kota Bengkulu maka peneliti membuat desain papan permainan monopoli aritmatika sosial bertemakan keislaman yaitu mengambil tema berupa nama-nama masjid yang ada di Bengkulu, agar siswa SMPIT Iqra' mengetahui nama-nama masjid yang ada di Bengkulu dan agar dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi aritmatika sosial.

Media permainan monopoli aritmatika sosial ini terdiri dari 24 petak yang mencakup 1 petak *start*, 8 petak kompleks, 8 petak rumus-rumus aritmatika sosial, 4 petak dana soal, dan 3 petak kesempatan dan terdapat juga uang mainan, 2 buah pion dengan warna yang berbeda, 1 buah dadu, 2 lembar peraturan permainan dan 8 bidak kompleks. Selain itu media pembelajaran monopoli aritmatika sosial ini juga terdapat kartu dana soal yang berwarna hijau, kartu kesempatan yang berwarna oren, kartu sertifikat kompleks dan kartu soal kompleks yang berjumlahkan 8 kartu.

Papan permainan media pembelajaran monopoli aritmatika sosial berbasis kontekstual berukuran  $60\text{ cm} \times 50\text{ cm}$ . Sedangkan untuk ukuran petak *Start*, petak dana soal, petak kesempatan, petak rumus-rumus aritmatika sosial, dan petak kompleks adalah  $5,2\text{ cm} \times 4,5\text{ cm}$ . Kemudian ukuran kotak dana soal dan kesempatan yang terdapat di papan monopoli adalah  $13,5\text{ cm} \times 6,5\text{ cm}$ . Kartu sertifikat kompleks dan kartu soal kompleks berukuran  $8,1\text{ cm} \times 5,6\text{ cm}$ , sedangkan kartu dana soal dan kesempatan berukuran  $9\text{ cm} \times 6,3\text{ cm}$ . Ukuran bidak monopoli yaitu  $1,5\text{ cm} \times 2\text{ cm} \times 1\text{ cm}$ , dadu dengan ukuran  $1,3\text{ cm} \times 1,3\text{ cm}$  dan pion dengan ukuran  $2,6\text{ cm} \times 7\text{ cm}$ .



Gambar 1. Papan Monopoli Aritmatika Sosial



Gambar 2. Kartu Dana Soal dan Kartu Kesempatan



Gambar 3. Kartu Sertifikat Komplek



Gambar 4. Kartu Soal Komplek



Gambar 5. Dadu



Gambar 6. Pion



Gambar 7. Bidak Monopoli



Gambar 8. Uang Monopoli



Gambar 9. Peraturan Monopoli

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah melakukan tahap perencanaan maka selanjutnya melakukan tahap pengembangan, pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan validasi kepada 3 ahli materi dan ahli media. Masukan dan saran mengenai kekurangan dan kelemahan produk yang diberikan oleh validasi ahli akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran monopoli aritmatika sosial ini agar layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Validasi Tiga Ahli

Validasi Ahli	Presentase Dari Semua Aspek	Kategori
Ahli Media	93,88%	Sangat Valid
Ahli Materi	89,44%	Sangat Valid

Dari hasil validasi di atas didapatkan hasil presentase dari semua aspek sebesar 93,88% dari ahli media dengan kategori sangat valid, dan 89,44% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Dari hasil validasi media monopoli aritmatika sosial berbasis kontekstual yang dinyatakan sangat valid dari ahli media dan ahli materi, maka media monopoli aritmatika sosial berbasis kontekstual dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu Soal tes kemampuan pemahaman konsep matematis juga dilakukan validasi oleh tiga validator, yang mana didapatkan hasil sebagai berikut :



**Tabel 5. Hasil validasi Tiga Ahli Soal**

Validasi Ahli	Presentase Dari Semua Aspek	Katagori
Ahli Soal Pertama	81,53%	Sangat Valid
Ahli Soal Kedua	96,92%	Sangat Valid
Ahli Soal Ketiga	84,61%	Sangat Valid

Dari hasil validasi di atas didapatkan hasil presentase dari ahli soal pertama adalah 81,53% dengan katagori sangat valid, dari ahli soal kedua adalah 96,92% dengan katagori sangat valid dan dari ahli soal ketiga adalah 84,61% dengan katagori sangat valid. Dengan hasil dari ketiga validator soal tersebut pada katagori sangat valid maka dinyatakan bahwa soal tersebut dinyatakan layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas VII.

#### 4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Setelah melakukan validasi kepada para ahli media dan materi yang mana telah dinyatakan valid dan dapat digunakan setelah revisi maka tahap selanjutnya peneliti melakukan uji coba media pembelajaran monopoli aritmatika sosial ini pada 19 siswa kelas VII H di SMPIT Iqra Kota Bengkulu. Uji coba dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan untuk melihat meningkatnya atau tidak kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah menggunakan media permainan monopoli aritmatika sosial tersebut. Uraian pelaksanaan uji coba lapangan di kelas VII H SMPIT Iqra' Kota Bengkulu adalah sebagai berikut :

**Tabel 6. Pertemuan Pembelajaran**

Pertemuan	Tanggal	Waktu	Keterangan
Ke-1	06 Februari 2025	11.20 – 12.00	Pretest
Ke-2	07 Februari 2025	11.20 – 12.00 lanjut 13.30 – 14.10	Pembelajaran
Ke-3	13 Februari 2025	11.20 – 12.00 lanjut 13.30 – 14.10	Pembelajaran
Ke-4	14 Februari 2025	11.20 – 12.00 lanjut 13.30 – 14.10	Pembelajaran
Ke-5	20 Februari 2025	11.20 – 12.00	Posttest

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam model pengembangan *ADDIE* tidak hanya dilakukan di akhir proses, tetapi terintegrasi di setiap tahap. pada tahap *analysis* evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa kemampuan siswa, kebutuhan siswa, karakteristik siswa, dan analisis materi telah dilakukan secara tepat melalui diskusi dengan guru mata pelajaran matematika di kelas VII. Pada tahap *design* evaluasi yang dilakukan yaitu melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk memastikan rancangan sesuai tujuan dan karakteristik siswa. Sedangkan pada tahap *development* evaluasi yang dilakukan adalah media monopoli dan instrumen tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang dikembangkan diuji melalui validasi ahli materi dan ahli media. Kemudian pada tahap *implementation* evaluasi yang dilakukan yaitu mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan media di kelas eksperimen, termasuk observasi keterlibatan siswa dan respon guru.

#### Pembahasan

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII melalui media pembelajaran monopoli aritmatika sosial yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu tahap analisis (*Analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi

(*evaluation*). Media pembelajaran monopoli aritmatika sosial berbasis kontekstual ini sangat cocok untuk siswa yang aktif, suka belajar sambil bermain, dan memiliki ketertarikan pada aktivitas kolaboratif. Siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dan interpersonal akan sangat terbantu karena permainan ini melibatkan gerak, diskusi, dan interaksi antarteman. Selain itu, media ini juga tepat untuk siswa kelas VII SMP yang membutuhkan pembelajaran yang konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari agar konsep aritmatika sosial lebih mudah dipahami.

Berdasarkan analisis N-Gain, kelas eksperimen mengalami peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis lebih tinggi dari pada kelas kontrol, dengan perbandingan nilai sebesar 80,99% dan 53,88%. Kemudian hasil uji-t antara kelas eksperimen dan kontrol menghasilkan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari 0,05, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli aritmatika sosial terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu secara signifikan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Prayoga, Budi, & Sukarjo, 2017) bahwasannya untuk mengetahui keefektifan media permainan monopoli terhadap hasil belajar matematika harus dilakukannya uji t dan uji N-gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa yang menggunakan media pembelajaran monopoli dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli.

Berdasarkan hasil penelitian diatas searah dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pada pentingnya keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Faiza & Wardhani, 2024) maka dengan adanya media pembelajaran monopoli aritmatika sosial ini dapat mendorong terjadinya interaksi antar siswa saat bermain, berdiskusi dan menyelesaikan soal-soal kontekstual secara bersama-sama. Kegiatan tersebut merupakan dua karakteristik penting dalam abad ke-21, yang mana dapat melatih kolaborasi dan komunikasi sesama siswa. Sedangkan bagian dari berpikir kritis, siswa terlibat dalam pemecahan masalah dalam mengerjakan soal-soal yang ada di dalam permainan monopoli aritmatika sosial tersebut. Strategi permainan yang mereka pakai ketika bermain juga merupakan salah satu karakteristik keterampilan kreativitas pada abad ke-21. Dengan demikian berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran monopoli aritmatika sosial tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa saja tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan belajar abad-21.

## SIMPULAN

Media pembelajaran monopoli aritmatika sosial berbasis kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu berdasarkan hasil dari perhitungan N-Gain dan dapat mendukung pengembangan ketrampilan abad-21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Argarini, D. F., & Wahyuhidayati, I. P. (2024). Pengembangan media monopoli berbahan loosepart untuk meningkatkan kemampuan logika matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(2), 444-459. <https://doi.org/10.33503/Prismatika.V6i2.4034>
- Boas, Suryani, M., & Yunita, A. (2025). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 9(1), 77-87. <https://doi.org/10.33369/Jp2ms.9.1.77-87>
- 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>

- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran abad 21 : Memebangun generasi digital yang adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12), 1-15. 10.62281
- Husna, A., Nursyam, A., & Aspikal. (2025). Pengaruh permainan tradisional ma'gurecceng dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa di SD Negeri 24 Pandang-Pandang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 9(1), 13-22. <https://doi.org/10.33369/Jp2ms.9.1.13-22>
- Prayoga, A., Budi, T., & Sukarjo. (2017). Permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228-233. <https://doi.org/10.15294/Jlj.V6i4.18864>.
- Rahmawati, R., & Fauziah, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual menggunakan aplikasi articulate storyline 3 pada materi aritmatika sosial. *Jurnal Pendidikan Pemuda Nusantara*, 6(2), 10-21. <https://doi.org/10.56335/Jppn.V6i2.139>
- Ruswana, A. M. (2016). Penerapan pembelajaran peer instruction with structured inquiry (pisi) untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. *Jurnal Teori Dan Riset Matematika (TEOREMA)*, 1(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.25157/Teorema.V1i1.124>
- Samiya, A. (2022). Pengemangan media pembelajaran monopoli konsep sistem imun berbasis Hots. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Septia, T., Rizki, U., Pertiwi, E. K., & Kiromi, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran monopoli matematika bernuansa islami pada materi aljabar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 468-478. <https://doi.org/10.31980/Plusminus.V3i3.1509>
- Suzana, Y., Rahayu, N., Husna, R., & Maulida, I. (2024). Permainan monopoli sebagai media latihan soal interaktif bagi siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 41-54. 10.24952/Ejpm.V1i2.13044
- Syahrani, I. R., & Rahmawati, I. (2024). Media monopoli berbasis etnomatematika materi elemen bilangan fase b di sekolah dasar. *JPGSD*, 12(01), 2665-2676. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/59315/46040>
- Utami, W. P., & Nurhikmayati, I. (2025). Pengembangan alat peraga tiang barisan dan deret geometri untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika sekolah (JP2MS)*, 9(1), 56-65. <https://doi.org/10.33369/Jp2ms.9.1.56-65>
- Zarkasyi, M. (2015). *Penelitian pendidikan matematika*. PT Refika Aditama.