

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ETNO-MONOPOLI PADA MATERI BILANGAN CACAH FASE B SD

Mika Handayani¹, Zetra Hainul Putra¹, Muhammad Fendrik¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Riau,
Pekanbaru

E-mail: mika.handayani2536@student.unri.ac.id

Received: June 20th, 2025

Revised: July 15th, 2025

Accepted: August 10th, 2025

ABSTRACT

This study aims to develop Ethno-Monopoly learning game media on whole number Phase B material for elementary school that is feasible for use in learning activities. The method used in this research is the research and development (R&D). Using the Plomp development model, into three phases (preliminary research, prototyping phase dan assessment phase). Data collection techniques include interviews, validation sheets, and questionnaires. The data analysis methods used are qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of the study are as follows: first, the product feasibility test by material experts, media experts, and language experts. The assessment by material experts yielded a percentage of 94.79% categorized as very valid, media experts' assessment obtained 81.25% categorized as valid, and language experts' assessment reached 92.86% categorized as very valid. Next, the evaluations from teachers and students showed that the teacher's assessment was 95.83% categorized as very practical, while students' assessment was 97.64% categorized as very practical. Therefore, the developed Ethno-Monopoly learning game media on whole number Phase B material for elementary school meets the criteria of validity and practicality.

Keywords: *Ethno-Monopoly Game; Learning Media; Whole Numbers.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk individu dan masyarakat yang berkualitas. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai moral serta etika yang berperan dalam pembentukan karakter. Proses pendidikan yang baik mampu mendorong kreativitas, berpikir kritis, dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan zaman (Hikmah et al., 2023). Namun demikian, proses pembelajaran di sekolah dasar masih banyak menghadapi kendala, terutama dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran sering kali masih bersifat satu arah

dan berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif dan hasil belajar cenderung rendah (Palin et al., 2023).

Salah satu mata pelajaran yang sering menimbulkan kesulitan bagi siswa sekolah dasar adalah matematika. Matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis (Yusri & Sari, 2018). Namun dalam praktiknya, pembelajaran matematika di SD masih didominasi oleh metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar seperti operasi bilangan cacah (Unaenah et al., 2022). Padahal, materi bilangan cacah merupakan landasan untuk memahami konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya sebagaimana tercantum dalam Permendikbudristek Nomor 32 Tahun 2024.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 011 Tepian Batu Kecamatan Pangkalan Kerinci, ditemukan permasalahan utama berupa kesulitan siswa kelas III dan IV dalam memahami operasi bilangan cacah. Kesulitan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang berlangsung secara monoton dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Guru masih mengandalkan metode konvensional tanpa dukungan alat bantu yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang memiliki motivasi belajar. Kondisi ini menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai konteks sangat diperlukan agar konsep bilangan cacah dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan siswa lebih termotivasi untuk belajar Halimah (2017).

Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, pembelajaran matematika seharusnya melibatkan benda nyata atau situasi konkret yang dapat membantu mereka memahami konsep abstrak (Fendrik, 2017). Oleh karena itu, pendekatan yang relevan untuk diterapkan adalah etnomatematika, yaitu pendekatan yang mengaitkan konsep matematika dengan konteks budaya setempat (Fendrik et al., 2024). Melalui pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena berangkat dari pengalaman dan lingkungan budaya siswa.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran Etno-Monopoli, yaitu permainan monopoli yang dimodifikasi dengan mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal dan materi bilangan cacah. Media permainan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus membantu siswa memahami konsep matematika melalui aktivitas bermain yang edukatif (Janah et al., 2023). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar (Ruqoyyah et al., 2019; Sari et al., 2022). Tindaon et al (2025) menyatakan bahwa penerapan etnomatematika dapat meningkatkan minat dan pemahaman matematika siswa sekolah dasar. Lubis et al (2024) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika memperbaiki prestasi siswa, khususnya dalam identifikasi simbol, pemahaman konsep, serta penguatan nilai budaya lokal.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas media monopoli dan etnomatematika dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Namun masih terdapat celah penelitian terkait integrasi kedua pendekatan tersebut dalam satu media pembelajaran yang utuh. Belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran permainan etno-monopoli yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik fase B pada materi bilangan cacah. Dengan demikian penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan media inovatif yang mampu menjembatani antara konsep matematika yang abstrak dengan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran permainan Etno-monopoli pada materi bilangan cacah di fase B SD, serta menguji validitas dan praktikalitas media tersebut dalam pembelajaran. Sedangkan manfaat penelitian ini meliputi memberikan alternatif media pembelajaran berbasis budaya yang dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran matematika untuk siswa, membantu guru dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif, sekaligus mendorong pelestarian budaya lokal melalui integrasi etnomatematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan tujuan mengembangkan dan memvalidasi produk berupa media pembelajaran permainan Etno-Monopoli pada materi bilangan cacah di sekolah dasar. Menurut Sugiyono (2019), penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya. Model pengembangan yang diterapkan adalah model Plomp (2013) yang terdiri atas tiga fase, yaitu *preliminary research, development and prototyping phase, dan assessment phase* (Plomp & Nieveen, 2013). Fase pertama meliputi analisis kebutuhan, kurikulum, serta karakteristik peserta didik. Fase kedua mencakup perancangan, pengembangan, dan validasi produk melalui evaluasi formatif seperti *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, dan small group evaluation*. Fase ketiga adalah tahap penilaian yang berfokus pada pengujian tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas tiga kelompok, yaitu tiga dosen ahli dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau yang bertindak sebagai validator (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), satu guru kelas III SD Negeri 011 Tepian Batu, serta dua belas siswa fase B pada sekolah tersebut. Empat siswa berpartisipasi dalam uji coba *one-to-one*, sedangkan delapan siswa lainnya terlibat dalam uji coba *small group*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, lembar validasi, dan angket praktikalitas. Wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan memperoleh tanggapan terhadap media, sedangkan lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, tampilan, dan bahasa (Saputri et al., 2023). Angket praktikalitas digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa dengan menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik (Sugiyono, 2019). Adapun kisi-kisi angket uji praktikalitas guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini (Lestari, 2024).

Table 1 Kisi-kisi Angket Praktikalitas Guru

Aspek penilaian	Indikator
Daya Tarik	Memberikan pengalaman yang baru Menarik perhatian dalam pembelajaran Tampilan media
Manfaat	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran Keterlibatan siswa Pembelajaran menyenangkan Memudahkan memahami bilangan cacah secara kontekstual. Kesesuaian soal-soal dengan materi yang dipelajari. Membantu menyampaikan materi.
Kemudahan	Sesuai karakteristik siswa. Penggunaan petunjuk Pemilihan kata Gambar Jenis huruf dan ukuran huruf Kemudahan memahami penggunaan media.

Selain dilakukan uji praktikalitas kepada guru, peneliti juga melakukan uji praktikalitas terhadap siswa. Praktikalitas siswa maksudnya adalah tingkat kemudahan penggunaan produk yang dikembangkan peneliti oleh siswa di kelas. Adapun kisi-kisi angket praktikalitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini (Lestari, 2024).

Table 2 Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Siswa

Aspek penilaian	Indikator
Daya Tarik	Tampilan media Kesesuaian tema Pemilihan warna Pemilihan gambar Variasi alat permainan
Manfaat	Keaktifan siswa Interaksi Melatih pemahaman materi Motivasi Minat siswa
Kemudahan	Kemudahan Penggunaan Kejelasan petunjuk penggunaan Materi mudah untuk dipahami. Penggunaan bahasa Kejelasan uraian soal Keterbacaan teks

Aspek penilaian	Indikator
Penggunaan kalimat	

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan pada tahap awal untuk mendeskripsikan hasil wawancara dan analisis kebutuhan. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil validasi dan uji praktikalitas media dengan menghitung rata-rata skor menggunakan rumus:

$$\text{Rata-rata Skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan dikonversi menjadi empat kategori, yaitu sangat valid/sangat praktis (81,25%–100%), valid/praktis (62,5%–81,25%), kurang valid/kurang praktis (43,75%–62,5%), dan tidak valid/tidak praktis (25%–43,75%) (Sugiyono, 2019). Produk media Etno-Monopoli dinyatakan layak apabila hasil validasi ahli menunjukkan kategori valid atau sangat valid, serta hasil uji praktikalitas guru dan siswa berada pada kategori praktis atau sangat praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan Etno-Monopoli pada materi bilangan cacah untuk siswa sekolah dasar di fase B. Proses penelitian dilaksanakan dengan mengacu pada model pengembangan Plomp (2013) yang terdiri atas tiga fase, yaitu *preliminary research phase*, *development or prototyping phase*, dan *assessment phase*. Setiap fase dilakukan secara sistematis dan saling berkesinambungan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid serta praktis digunakan dalam proses belajar mengajar.

Fase Pendahuluan

Fase pendahuluan (*preliminary research phase*) bertujuan untuk memperoleh gambaran awal terkait kebutuhan, permasalahan, dan kondisi nyata pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 011 Tepian Batu, diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika masih

didominasi oleh metode ceramah dan latihan soal, tanpa dukungan media yang menarik. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi bilangan cacah. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa lebih antusias ketika kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan atau aktivitas kelompok. Hasil analisis ini menunjukkan pentingnya media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur permainan dan nilai budaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Selain itu, analisis kurikulum dilakukan untuk menelaah capaian pembelajaran fase B dalam Kurikulum Merdeka. Hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan media harus selaras dengan capaian pembelajaran bilangan cacah, yaitu kemampuan memahami nilai tempat, melakukan operasi hitung dasar, dan menyelesaikan masalah kontekstual.

Sementara itu, analisis peserta didik dilakukan terhadap siswa kelas III dan IV untuk mengetahui karakteristik kognitif dan preferensi belajar mereka. Hasilnya didapat peserta didik kurang menyukai matematika dan menganggap matematika salah satu pelajaran yang cukup sulit, hal ini disebabkan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah besar. Pada analisis ini juga menunjukkan bahwa siswa berusia 9–10 tahun berada pada tahap operasional konkret, lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, dan menyukai permainan monopoli serta warna-warna cerah. Temuan ini menjadi dasar perancangan media pembelajaran Etno-Monopoli.

Fase Pengembangan

Fase pengembangan (*development or prototyping phase*) merupakan tahap perancangan dan pengembangan media Etno-Monopoli berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Papan monopoli dirancang merujuk pada permainan monopoli dengan merubah aktivitas yang terdapat pada permainan monopoli biasanya menjadi aktivitas permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran materi bilangan cacah. Pada sketsa papan etno-monopoli dilengkapi dengan 32 petakan, petakan ini terdiri dari 18 petak kecil berupa kompleks yang terdiri dari kompleks makanan khas Riau (bolu kemojo, roti jala dan gulai asam pedas ikan patin), kompleks tradisi masyarakat Riau (balimau kasai, kenduri dan pacu jalur),

komplek permainan tradisional (conglak, cangkul lidi dan gasing), komplek pakaian tradisional (baju kurung, teluk belanga dan cekak musang), komplek minuman khas Riau (laksamana mengamuk, air mata pengantin dan es lancang kuning), dan komplek tarian (persembahan, zapin dan rentak bulian), 3 petak dana umum, 2 petak kesempatan, 2 petak bayar sewa, 3 petak tantangan dan 4 petak besar berisi petak start, bebas singgah, petak bonus dan penjara. Hasil Sketsa dari papan permainan Etno-monopoli dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan desain yang



Gambar 1 Sketsa Papan Permainan Etno-monopoli

menarik dan warna-warna cerah agar sesuai dengan minat belajar siswa. Komponen utama media meliputi papan permainan, kartu soal, kartu kesempatan, kartu dana umum, uang mainan, bidak, rumah, buku panduan, dan kunci jawaban. Setiap komponen mengandung unsur budaya lokal Riau seperti makanan khas, tarian, pakaian tradisional, permainan rakyat, tradisi, dan minuman khas sehingga pembelajaran menjadi kontekstual dan berakar pada budaya siswa. Desain papan etno-monopoli dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Desain Papan Etno-monopoli

Tahapan pengembangan dilanjutkan dengan evaluasi formatif yang mencakup empat tahap, yaitu *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Pada tahap *self evaluation*, peneliti yang dibantu teman sejawat melakukan peninjauan ulang terhadap rancangan awal media untuk memperbaiki kesalahan tampilan dan isi. Tahap *expert review* dilakukan oleh tiga validator untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi standar. Hasil penilaian terhadap produk dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk Produk Oleh Validator

No	Ahli	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori
1	Materi	Materi	94,79%	Sangat Valid
		Kebahasaan		
		Penyajian		
2	Media	Tampilan	81,25%	Valid
		Penggunaan		
		Desain media		
3	Bahasa	Pemakaian kata atau bahasa	92,86%	Sangat Valid

Data tabel 3 menunjukkan bahwa *prototype* etno-matematika yang disusun menurut ahli materi, Ahli Media, dan ahli bahasa mendapatkan penilaian valid dan sangat valid. Berdasarkan penilaian angket oleh pakar ahli mengatakan bahwa produk yang dikembangkan baik dan layak digunakan di lapangan dengan sedikit revisi. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tersebut valid di uji cobakan di

sekolah. Tahap berikutnya, *one-to-one evaluation*, dilakukan terhadap empat siswa untuk memperoleh tanggapan awal, di mana siswa menyatakan bahwa media menarik dan mudah digunakan. Kemudian, *small group evaluation* dilakukan terhadap delapan siswa dan satu guru untuk menilai kepraktisan media. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa aktif, antusias, dan dapat memahami materi dengan baik melalui permainan.

Fase Penilaian

Fase penilaian (*assessment phase*) merupakan tahap penilaian akhir yang berfokus pada pengujian tingkat kepraktisan media Etno-Monopoli berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik. Tujuan fase penilaian adalah untuk menilai tingkat kepraktisan pada produk media pembelajaran permainan etno-monopoli melalui proses uji coba. Penilaian dilakukan melalui penyebaran angket praktikalitas yang mencakup aspek daya tarik, kemudahan, dan manfaat media dalam pembelajaran. Penilaian ini dilakukan terhadap 1 orang guru serta 8 orang peserta didik SDN 011 Tepian Batu. Hasil penilaian angket praktikalitas oleh guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil penilaian angket praktikalitas

No	Responden	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori
1	Guru	Daya Tarik	95,83%	Sangat Praktis
		Manfaat		
		Kemudahan Penggunaan		
2	Peserta didik	Daya Tarik	97,64%	Sangat Praktis
		Manfaat		
		Kemudahan Penggunaan		
Rata-rata Keseluruhan			96,73%	Sangat Praktis

Nilai rata-rata keseluruhan praktikalitas sebesar 96,73% menunjukkan bahwa media Etno-Monopoli sangat mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil dari ketiga fase penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Etno-Monopoli yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis,

serta layak digunakan sebagai media pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal di sekolah dasar.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran permainan etno-monopoli pada materi bilangan cacah yang valid dan praktis dengan menggunakan model Plomp yang terdiri atas tiga fase, yaitu fase pengkajian, pengembangan dan pembuatan prototipe, dan penilaian. Etno-monopoli adalah media pembelajaran yang menggunakan alat atau media monopoli yang dimodifikasi dengan unsur etnomatematika (budaya lokal) untuk memfasilitasi kebutuhan pembelajaran bilangan cacah.

Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa kekurangan dalam ketersediaan media pembelajaran serta minimnya media pengembangan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Selain itu, metode ceramah yang digunakan oleh pendidik tanpa didukung oleh media pembelajaran yang memadai, diikuti dengan pemberian soal-soal yang jumlahnya banyak, menyebabkan peserta didik merasa takut menghadapi pembelajaran matematika. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung memberi kesan pasif selama proses pembelajaran. Lebih lanjut, latihan soal yang monoton dan kurang bervariasi menimbulkan rasa bosan pada peserta didik, sehingga mempengaruhi antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu latihan soal yang dipilih haruslah menarik dan menyenangkan agar peserta didik bersemangat, antusias dan tidak bosan dalam pembelajaran.

Media etno-monopoli merupakan media pembelajaran yang diciptakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menyajikan latihan soal yang menarik untuk peserta didik sehingga peserta didik lebih bersemangat dan menarik karena latihan soal pada media ditampilkan dalam bentuk permainan. Fitriani et al (2025) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, seperti media konkret dengan latihan soal yang dikemas dalam bentuk permainan, dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa secara signifikan.

Media etno-monopoli sebagai media bermain dimana anak dapat terlibat langsung dan aktif pada pembelajaran. Penciptaan media etno-monopoli sejalan dengan teori Bruner (1961) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa berperan aktif dalam mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan secara mandiri. Hal ini didukung oleh pendapat Hikmah & Mufliva (2025) Media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain ini mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam belajar matematika.

Media etno-monopoli dikembangkan peneliti dengan konsep belajar sambil bermain untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan. Mendukung hal tersebut menurut Rahmayanti, dkk, (2022) Peserta didik sekolah dasar usia 7-14 tahun memiliki karakteristik aktif bermain, bergerak, berkelompok, dan memilih teman sendiri, senang melakukan sesuatu secara langsung maka dari itu pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak bosan. Hal tersebut juga sesuai dengan fungsi media menurut Nurrita (2018) media bermanfaat sebagai sarana meningkatkan motivasi dan kebermaknaan. Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Rodiyah & Siregar (2024) media pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang positif yang berakhir pada peningkatan minat dan motivasi belajar. Sehingga media Etno-monopoli ini dikembangkan agar siswa tidak takut dalam pembelajaran matematika dan aktif untuk bertanya dan berdiskusi dengan teman sebayanya.

Media Etno-monopoli diciptakan dengan mempertimbangkan budaya Riau dan kurikulum merdeka. Budaya dapat menjadi pen jembatan pemahaman materi matematika dengan pengetahuan peserta didik. Eksplorasi etnomatematika pada kartu-kartu ini dapat memberikan peserta didik pengalaman pembelajaran yang lebih kontekstual sesuai dengan lingkungan budaya mereka. Dengan demikian, penggunaan etno-monopoli pada materi operasi hitung bilangan cacah pada fase B Sekolah Dasar tidak hanya memberikan pembelajaran melalui materi dan latihan soal, tetapi juga mengakomodasi budaya di sekitar dalam pendekatan etnomatematika yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut menurut Fendrik et al (2020) etnomatematika dianggap sebagai solusi dalam mendukung pembelajaran matematika melalui pendekatan budaya, karena

budaya mampu menghadirkan situasi yang nyata dan dekat dengan peserta didik sehingga mereka lebih mudah dalam menangkap konsep maupun permasalahan matematika. Selain itu menurut Ikrimah & Argarini (2025) model pembelajaran etnomatematika merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media etno-monopoli yang dikembangkan layak digunakan karena telah memenuhi tingkat validitas dan praktikalitas yang tinggi. Validitas media ini didukung oleh hasil uji validasi dari ahli materi memperoleh 94,79% (sangat valid), media memperoleh 81,25% (valid), dan bahasa memperoleh 92,86% (sangat valid). Dengan validitas tersebut, media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi bilangan cacah pada fase B.

Praktikalitas media ini juga terbukti sangat baik dari hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan peserta didik dan guru. Respon peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan media sebesar 97,64% dan hasil penilaian guru sebesar 95,83%, yang termasuk kategori sangat praktis. Media ini memiliki tampilan yang menarik, penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III dan IV SD, serta memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi, minat belajar, dan keaktifan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran permainan etno-monopoli materi bilangan cacah dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran fase B di sekolah dasar, sekaligus mengakomodasi budaya lokal sebagai jembatan pemahaman matematika yang relevan bagi peserta didik (Fendrik et al., 2020; Ikrimah & Argarini, 2025). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan etno-monopoli materi bilangan cacah fase B SD praktis digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan etno-monopoli untuk materi bilangan cacah pada fase B sekolah dasar (SD) telah menunjukkan hasil yang sangat baik. Produk ini dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model

Plomp, yang meliputi tiga tahap utama: penelitian awal, pembuatan prototipe, dan penilaian kepraktisan. Validasi produk oleh tiga ahli di bidang terkait menunjukkan bahwa media ini memperoleh persentase validitas yang tinggi, dengan kategori sangat valid dari ahli materi dan bahasa (masing-masing 94,79% dan 92,86%), serta valid dari aspek media (81,25%).

Selain itu, pengujian praktik lapangan menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan dapat digunakan secara efektif oleh guru maupun peserta didik. Respon peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan media sebesar 97,64% dan hasil penilaian guru sebesar 95,83%, yang termasuk kategori sangat praktis. Melalui hasil angket respon guru dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan etno-monopoli materi bilangan cacah yang dikembangkan termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sangat praktis dengan perolehan persentase skor rata-rata keseluruhan 96,73% yang artinya media pembelajaran permainan etno-monopoli dapat digunakan oleh peserta didik dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Fendrik, M. (2017). Peningkatan Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal PIGUR*, 1(1), 111–123. <https://pigur.ejournal.unri.ac.id/index.php/pigur/article/view/5417>
- Fendrik, M., Antosa, Z., Gazali, G. W., & Andhi, R. R. (2024). Development of Ethnomathematics-based Hybrid Learning Model Using a Cybergogy Approach to Improve Mathematical Proficiency of Prospective Elementary School Teachers. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 11(2), 258–272. <http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida>
- Fendrik, M., Marsigit, & Wangid, M. N. (2020). Analysis Of Riau Traditional Game-Based Ethnomathematics In Developing Mathematical Connection Skills Of Elementary School Students. *Elementary Education Online*, 19(3), 1605–1618. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.734497>
- Fitriani, S. N., Sugesti, I., Amanah, & Sudarnati. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dengan Bantuan Media Konkret Berbasis

-
- Game Edukasi (Media Papeda) di Kelas III SDN Sunyaragi 1 Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(02), 368–376. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i02.1335>
- Halimah, U. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran saat Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No.1, 81–96. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8, 2620–8326. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Hikmah, P. D., & Mufliva, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika “ Going to Winner ” Berbasis Game Di Sekolah. *Jurnal Didaktik Pendidikan Dasar*, 9(2), 725–746. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1803>
- Ikrimah, A. D. D., & Argarini, F. D. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Masalah Etnomatematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 6(1), 131–137. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v6i1.354>
- Janah, S. naik T. N. N., Finali, Z., & Puspitaningrum, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (Mosida) Berbasis Kearifan Lokal Jember. *Elementary School Journal Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 13(4), 443–457. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i4.48496>
- Lestari, T.F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* pada Materi Geometri Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Riau
- Lubis, A. P., Sirait, C. D., Mailani, E., May, L. C., Ketaren, M. A., & Maharaja, S. (2024). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Penguatan Nilai Budaya. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 2(5), 228–235. <https://journal.arimsi.or.id/index.php/Algoritma>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(01), 171–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>
-

- Palin, S., Sari, R., Bakar, R. M., Suraya, S, L., Indah, N., Nurmanhiah, Hilir, A., & Sholihan. (2023). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research. In *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*.
<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Rahmayanti, R., Astuti, D. D., & Rustini, T. (2022). Analisis Pengaruh Aspek Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Terhadap Efektifitas Pelaksanaan Pengelolaan Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10682-10688
- Rodiyah, & Siregar, N. (2024). Belajar Matematika yang Menyenangkan Melalui Metode Permainan Sebagai Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic and Scientific Education Research*, 01(02), 56–62.
<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/SJPAI/index>
- Ruqoyyah, S., Fasha, L. H., & Rohaeti, E. E. (2019). Improving The Mathematical Creative Thinking Ability Of Elementary Students Through The Crh Learning Model Assisted By Monopoly Game Media. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 3(2), 231–138.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/p2m.v6i2p231-238.1456>
- Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133–151
- Sari, S. P., Ibrahin, M., Amin, siti M., & Hartatik, S. (2022). Tingkat Motivasi Belajar Siswa Melalui penerapan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 7(1), 105–111.
<https://doi.org/10.2207/jjws.91.328>
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian Pendidikan. Bandung. Alfabeta
- Tindaon, T., Nadeak, S., Pakpahan, L., & Syahrial. (2025). Pengaruh Pengimplementasian Etnomatematika Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 9.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i2.1469>
- Unaenah, E., Noviantik, D., & Ariq, M. (2022). Analisis Kesulitan Bilangan Cacah Di
-

Kelas Vi Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 185–191.
<https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/261%0A>

Yusri, A. Y., & Sari, M. (2018). Profil Pemahaman Konsep Nilai Tempat Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 133 Takalala Soppeng. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 141–152.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i1.301>