

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POINT BOOK EDUCATION
MONOPOLY (POOKEMON) DALAM KETERAMPILAN BERBICARA DAN
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR**

Muhammad Dwi Firmansyah¹, Bambang Subali², Edi Waluyo³,
Sri Sumartiningsih⁴, Agus Yuwono⁵

Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Universitas Negeri Semarang

¹dwifirman34@sudents.unnes.ac.id, ²bambangfisika@mail.unnes.ac.id,

³waluyowulan@mail.unnes.ac.id, ⁴sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id,

⁵agusyuwono@gmail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This research is a research and development that aims to facilitate and develop students' interest in learning mathematics as well as training the skills of speaking in Indonesian language. The research subject is elementary school Islamic student of Surabaya. This research and development in its phases is only up to the level of validity. Where such validity has been validated against three validators. The results of this research and development successfully developed a Pookemon learning media that has been tested valid by the validators and has been revised and some improvements provided by the validators. The first validator result of the learning media received a score of 85%; Second validator 77.5%; Third Validator 95%. Where the score has the criteria in the research and development of learning media that has been developed, the criteria of the first validator score is "excellent"; Second validator "good"; Third validator "very good". Thus, from the three validation results that have been given can be in the average and inferred Pookemon media that has been developed get a score of 86% where the score is entered in the criteria "very good". Thus the developed Pookemon learning media can be said to be valid and entered in "very good" criteria.

Keywords: Development; Learning Media; Flat Build Mathematics; Speaking Skills

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk memudahkan dan mengembangkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika serta melatih keterampilan berbicara. Subjek penelitian adalah siswa SD Islam di Surabaya. Penelitian dan pengembangan ini dalam proses tahapannya hanya sampai tahap kevalidan. Dimana kevalidan tersebut telah dilakukan validasi terhadap tiga validator. Hasil penelitian dan pengembangan ini berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran Pookemon yang telah diuji kevalidannya oleh para validator dan telah dilakukan revisi dan beberapa perbaikan yang diberikan oleh para validator. Hasil validator pertama media pembelajaran tersebut mendapatkan skor 85%; validator kedua 77,5%; validator ketiga 95%. Dimana skor tersebut memiliki kriteria dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan, kriteria dari skor validator pertama adalah "Sangat Baik"; validator kedua "Baik"; validator ketiga "Sangat Baik". Maka dari ketiga hasil validasi yang telah diberikan dapat di rata-rata dan disimpulkan media

pookemon yang telah dikembangkan mendapatkan skor 86% dimana skor tersebut masuk dalam kriteria "Sangat Baik". Dengan demikian media pembelajaran pookemon yang telah dikembangkan dapat dikatakan telah valid dan masuk dalam kriteria "Sangat Baik".

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Matematika Bangun Datar, Keterampilan Berbicara

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam komponen dunia pendidikan. Saat ini proses pembelajaran yang digunakan ialah pembelajaran 4C dimana proses pembelajaran tersebut berjalan beriringan dengan kurikulum yang diterapkan saat ini.

Siswa harus dituntut memiliki keterampilan diantaranya yaitu communication, collaboration, critical thinking dan creativity. Melihat proses pembelajaran tersebut berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, mata pelajaran matematika, masih menjadi *momok* hingga saat ini selain itu terdapat pula kesulitan dalam hal berbicara siswa cenderung kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat khususnya dalam hal diskusi.

Programme for International Student Assessment (PISA) telah melakukan peninjauan pada tahun 2022 dimana pemahaman matematika Indonesia memiliki skor

388, menunjukkan posisi 12 terbawah dari negara lainnya yang artinya kemampuan numerasi siswa Indonesia masih tergolong rendah. Maka dari itu perlunya peningkatan pemahaman kemampuan numerasi kepada peserta didik (Febriana et.al : 2022).

Kemampuan matematika siswa Indonesia jika dihitung dalam persentase tidak sampai 1 persen, siswa di Indonesia memiliki kemampuan yang bisa dikatakan belum mumpuni di bidang pelajaran matematika hingga saat ini (Maulaty, 2015:1).

Kemampuan yang tak kalah penting dalam suatu proses pembelajaran ialah kemampuan berbicara siswa itu sendiri, kemampuan atau keterampilan berbicara seseorang memiliki pengaruh yang sangat besar dalam menjalin suatu komunikasi (Mirna, 2017:144). Maka dari itu proses belajar disekolah harus sesuai dengan tuntutan pembelajaran saat ini salah

satunya keterampilan berbicara, dimana siswa diharapkan mampu terampil berbicara serta dapat menjadi pembelajaran yang bermakna (Suriani et.al : 2021)

Salah satu pemecahan masalah dalam proses pembelajaran yang merupakan bentuk keterampilan berbicara yang dapat dikatakan efektif adalah diskusi, karena dengan dilakukannya diskusi akan terjadi proses interaksi terhadap antar siswa seperti menghargai pendapat antar teman, lebih terbuka, dapat mengaktualisasikan diri, lebih percaya diri dan lain sebagainya. (Wardhani, 2016:128)

Pemecahan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran merupakan kewajiban guru khususnya dalam pelajaran matematika dibutuhkan keseriusan yang lebih dalam pembelajaran matematika. Dalam belajar matematika siswa dapat lebih mudah serta memahami pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran khususnya pada sekolah dasar (Samura,2015:70).

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam belajar dan mengajar. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai penyalur

materi agar siswa mudah memahami serta mengembangkan minat dan motivasi terhadap pembelajaran (Wulandari at.el : 2023)

Menyampaikan informasi dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting tetapi perlu diingat tidak hanya menyampaikan informasi saja guru juga dituntut untuk dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing siswa untuk mampu berkomunikasi, mengembangkan kreatifitas dan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung (Afiani, 2017:39).

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa lebih mudah memahami pelajaran yang akan dipelajari salah satunya yaitu dapat memanfaatkan media visual sehingga siswa dapat melihat benda secara nyata dan diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran tersebut (Nurfadhilah et.al : 2021 : 293)

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Islam

di Surabaya, pelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap susah serta kurangnya rasa percaya diri siswa dalam mengaktualisasikan diri saat proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional dimana aspek media tersebut kurang memenuhi aspek kecakapan kurikulum saat ini maka dari itu dikembangkan sebuah media pembelajaran matematika dengan nama Point Book Education Monopoly (Pookemon) dimana media tersebut memiliki bentuk seperti papan monopoly yang juga terdapat unsur nasionalisme yang nantinya dapat menimbulkan suatu kecakapan dan keterampilan berbicara dalam penggunaan media tersebut.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dan membuktikan bahwa media pembelajaran dapat memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Ulfaeni (2017) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pengembangan media monopoli energi yang telah dikembangkan telah berhasil menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep terhadap mata

pelajaran IPA siswa kelas III selain itu respon siswa dalam proses pembelajaran dapat dikatakan meningkat dimana dapat dikatakan komunikasi antar siswa ataupun dalam proses pembelajaran tersebut berjalan dengan baik dan dapat membantu pemahaman konsep yang diberikan.

Penelitian milik Syahbarina (2017) juga digunakan rujukan oleh penulis, mengingat penelitian yang dilakukan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis saat ini. Pengembangan media monopoli ini membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran khususnya dalam pelajaran bahasa jawa pada materi aksara jawa. Media ini telah dinyatakan valid oleh para validator.

Selanjutnya ada juga pengembangan media pembelajaran monopoli matematika (Monika) dimana penelitian tersebut berhasil menggugah semangat dan tulus siswa dalam hal pembelajaran matematika begitupun media yang dikembangkan telah valid dan layak untuk digunakan (Parsianti et.al : 2020)

Yang terakhir adalah penelitian milik Atma Hidayat & Muhajir (2015)

yang berjudul Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas IV SD Siti Aminah Surabaya. Pada tahapan pengembangan penelitian ini pada saat ditinjau dari segi kualitas, media pengembangan permainan ini telah mendapatkan penilaian dalam persentase melalui penghitungan *Skala Linkert* dari dua orang ahli materi sebesar 79% yang dikategorikan kuat. Penilaian lain juga dilakukan oleh satu ahli media. Ahli media atau validator media memberikan penilaian dengan persentase sebesar 77,6% yang juga termasuk dalam kategori kuat. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, media modifikasi permainan monopoli dinyatakan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis tentunya memiliki keunggulan dan telah disesuaikan dengan karakteristik yang dibutuhkan dalam kurikulum saat ini. Media pengembangan pookemon ini digunakan untuk mata pelajaran matematika tetapi dalam media tersebut juga diselipkan unsur

pembelajaran berisikan pembelajaran nasionalisme yang nantinya dapat memunculkan keterampilan berbicara dan menumbuhkan rasa kerjasama serta komunikasi antar siswa satu dengan yang lainnya. Selain itu dalam media pookemon tersebut juga terdapat flashdisk yang berisikan materi matematika yang nantinya dapat ditampilkan melalui Microsoft office power point ataupun lab komputer yang tersedia di sekolah tersebut, secara tidak langsung media tersebut telah menerapkan era industri 4.0 yang juga wajib diperkenalkan siswa saat ini. Mengingat pembelajaran matematika juga memiliki peranan yang esensial untuk ilmu lain, yang utama yaitu sains dan teknologi dimana sangat berkaitan erat dengan perkembangan zaman saat ini (Trisnani : 2022)

Tujuan dikembangkannya media pookemon ini tidak lain adalah ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang tentunya sesuai dengan tuntutan kurikulum saat ini, selain itu tujuan utama dalam pengembangan media itu sendiri ialah membantu siswa dalam proses pemahaman belajar khususnya mata pelajaran matematika yang dianggap

susah dan dapat menimbulkan kebosanan dalam proses belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh penulis merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dimana penelitian tersebut yang nantinya akan menghasilkan suatu produk. Produk yang dikembangkan adalah pengembangan media pembelajaran Pookemon dimana media tersebut berbentuk seperti papan monopoly dan berisikan materi bangun datar mata pelajaran matematika.

Prosedur penelitian ini menggunakan milik Borg and Gall dimana terdapat sepuluh langkah dalam penelitian akan tetapi penelitian ini hanya bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dikembangkan tersebut. Adapun tahapan yang dilalui adalah (1) *Potensi masalah*; Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mencari potensi dan masalah. Di antaranya yaitu media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku, lidi ataupun gambar yang kurang inovatif. Setelah masalah yang peneliti temukan, peneliti juga mendapat sesuatu potensi yang lebih dalam lagi

dari permasalahan diatas yang akan dilanjutkan masuk ke langkah kedua (2) *Mengumpulkan data dan informasi*; Setelah peneliti menemukan masalah dan potensi dari masalah, peneliti memulai untuk mengumpulkan informasi. Pengumpulan informasi ini dilakukan dengan observasi di sekolah dan diperkuat dengan adanya pengisian angket yang diberikan kepada siswa dan wawancara yang dilakukan oleh praktisi pendidikan. Hal ini nantinya dilakukan untuk membantu peneliti mengembang produk yang akan dikembangkan (3) *Desain Produk*; Pada langkah ini peneliti telah menentukan produk apa yang akan peneliti kembangkan lalu memulai mendesain produk yang akan dikembangkan sebagai solusi permasalahan yang ditemukan peneliti (4) *Validasi Desain* dan; sebelum dilakukannya uji coba lapangan terlebih dahulu produk akan melewati tahap validasi.

Pada penelitian ini terdapat tiga ahli validasi yaitu, Kaprodi PGSD Universitas Islam di Surabaya, Dosen pengampu mata kuliah desain grafis, dan Kepala Sekolah SD Islam di Surabaya. Langkah ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang

dikembangkan peneliti sudah efektif atau perlu dilakukan suatu perbaikan.

Hasil dari validasi ini berupa penilaian, masukan dan saran berdasarkan produk yang dikembangkan (5) *Revisi desain*; Setelah mendapatkan hasil penilaian terhadap desain yang telah dikembangkan, saran dan masukan dari para ahli hasilnya akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan revisi produk.

Instrumen penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini yang pertama adalah lembar validasi ahli dimana nantinya media yang telah dikembangkan akan diuji kevalidannya oleh tiga validator adapun beberapa aspek yang terdapat pada lembar validasi tersebut diantaranya aspek materi, segi fisik, proporsi dan pewarnaan, kemanfaatan produk serta kelayakan isi dan bahasa. Berikut adalah kisi-kisi instrument ahli validasi

Tabel 1. Kisi- Kisi Instrumen Ahli Validasi

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi	1. Kesesuaian KD dengan kompetensi inti 2. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar 3. Ketahanan materi dengan kegiatan pembelajaran

		4. Kesesuaian materi dengan media yang dibuat
2.	Segi fisik	5. Jenis bahan yang digunakan 6. Keamanan bahan untuk digunakan siswa. 7. Ketahanan Produk 8. Ukuran Produk 9. Tampilan Media
3.	Proposi dan Pewarnaan	10. Proporsi detail produk 11. Komposisi pewarnaan
4.	Kemanfaatan Produk	12. Kegunaan produk media dengan tingkat perkembangan siswa 13. Kepraktisan produk media
5.	Kelayakan isi & Bahasa	14. Kesesuaian media dengan materi 15. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 16. Penggunaan huruf dalam media

Angket respon siswa menjadi salah satu instrumen dalam penelitian ini dimana angket tersebut nantinya digunakan untuk acuan mengetahui bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran matematika sebelum dikembangkannya alat bantu media pembelajaran point book education monopoli (Pookemon).

Tabel 2. Angket Respon Siswa Terhadap Proses Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda menyukai pembelajaran matematika?		
2.	Apakah pernah merasa bosan saat pembelajaran matematika?		
3.	Apakah paham dan fokus pada saat pembelajaran matematika berlangsung?		
4.	Apakah guru mu menjelaskan dengan cara ceramah dan menulis di papan tulis?		
5.	Apakah guru mu mengajar menggunakan media yang kreatif?		

Terakhir ialah daftar wawancara yang dilakukan dengan narasumber guna mengetahui informasi seputar proses belajar mengajar berlangsung dan permasalahan apa saja yang terjadi di sekolah tersebut yang tentunya harus segera dipecahkan.

Tabel 3. Lembar Wawancara

No.	Pertanyaan Pewawancara	Jawaban Responden
1.	Apakah di kelas IV ini terdapat mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa?	
2.	Bagaimana proses pembelajaran matematika di kelas IV SD Islam di Surabaya?	
3.	Kesulitan apa yang dihadapi dalam proses	

	pembelajaran matematika?
4.	Apakah ada media khusus dalam proses pembelajaran matematika?
5.	Media apa saja yang digunakan dalam pelajaran matematika?
6.	Apakah di kelas tersebut sudah menerapkan pembelajaran sesuai era revolusi industri 4.0 ini?

Selanjutnya mengenai proses teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang pertama adalah data uji kevalidan dimana nantinya data ini didapatkan berdasarkan hasil penskoran uji kevalidan yang telah diberikan oleh ketiga validator terhadap media yang telah dikembangkan oleh penulis selain pemberian skor saran dan masukan yang diberikan oleh validator juga akan menjadi bahan acuan perbaikan pengembangan produk yang telah dikembangkan.

Wawancara juga menjadi bagian teknik pengumpulan data bagi penulis dimana wawancara ini dilakukan secara *face to face* yang dilakukan langsung oleh narasumber yang bersangkutan guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan yang nantinya dapat digunakan untuk

mengembangkan sebuah produk yang akan dicapai.

Tahapan metode penelitian yang terakhir ialah teknik analisis data, dalam penelitian dan pengembangan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan dimana dalam proses analisis menggunakan deskriptif kualitatif dimana skor yang didapat dari hasil validator akan dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4. Pedoman Skor Penilaian Validasi

KRITERIA	KETERANGAN	SKOR
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

Sumber : Sugiyono (2016)

1) Dilakukan sebuah penghitungan menggunakan rumus, sebagai berikut:

Tabel 4. Pedoman Skor Penilaian Validasi

KRITERIA	KETERANGAN	SKOR
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

Sumber : Sugiyono (2016)

2) Dilakukan sebuah penghitungan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase Kelayakan

3) Menyimpulkan hasil perhitungan dengan melihat tabel dibawah ini :

Tabel 5. Persentase dan Kriteria Kualitatif Validasi

PERSENTASE (P)	KRITERIA
P > 80%	Sangat Baik
60% < P ≤ 80%	Baik
40% < P ≤ 60%	Cukup
20% < P ≤ 40%	Kurang
P < 20%	Sangat Kurang

Sugiyono (2016)

Proses analisis data dari wawancara yang telah didapat oleh penulis dari narasumber nantinya akan menjadi patokan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti lalu akan dijelaskan menggunakan deskriptif kualitatif yang nantinya memaparkan hasil wawancara dari narasumber terhadap proses pembelajaran yang dideskripsikan sesuai informasi yang telah diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk akhir yang telah dihasilkan oleh peneliti telah valid dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah mendapatkan potensi dan masalah yang ada disekolah SD Islam di Surabaya peneliti mengembangkan sebuah produk dimana produk tersebut berbentuk seperti papan monopoly berbahan dasar papan

plastik yang didesain menarik dan berbahan dasar yang awet dan baik digunakan untuk mata pelajaran matematika materi bangun datar serta melatih keterampilan berbicara siswa, selain itu media pookemon juga diberikan materi yang berisikan aspek nasionalisme yang nantinya materi tersebut akan menggiring siswa untuk melatih keterampilan berbicara mereka dan tentunya melatih kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran pookemon juga disediakan file yang berisikan materi bangun datar dimana nantinya siswa dapat langsung disampaikan melalui media elektronik seperti komputer ataupun proyektor. Adapun hasil validasi yang telah dilakukan oleh peneliti kepada ketiga validator terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu, untuk hasil validator pertama media pembelajaran pookemon mendapatkan skor 85% dimana skor tersebut memiliki kriteria "Sangat Baik" sedangkan untuk validator kedua memberikan skor 77,5% dimana skor tersebut masuk dalam kriteria "Baik" dan untuk validator ketiga mendapatkan skor 95% masuk dalam kategori sangat baik. Dalam

proses uji kevalidan terapat beberapa masukan dan saran yang harus diperbaiki dalam pengembangan media adapun saran dan masukan dari validator adalah pewarnaan gradasi yang digunakan dalam media serta konsistensi penggunaan font dalam media tersebut.

Berikut beberapa hasil desain pengembangan media pembelajaran Pookemon yang telah diberikan kepada para validator dan telah diberi masukan sehingga nantinya dapat dibandingkan desain awal dan desain setelah revisi yang telah diberikan saran dan oleh validator.



Sebelum Revisi

Gambar 1. Materi Pembelajaran Pookemon Sebelum Revisi



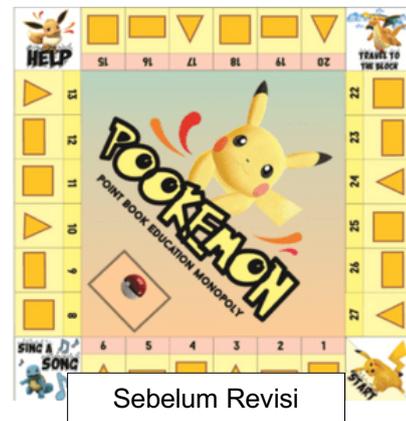
Sesudah Revisi

Gambar 2. Materi Pembelajaran Pookemon Sesudah Revisi

Berikut adalah gambar 1 dan gambar 2 terkait materi Pembelajaran Pokemon sebelum revisi dan sesudah revisi. Desain halaman awal yang terdapat pada gambar 1 merupakan materi pembelajaran Pookemon sebelum dilakukan revisi, setelah terdapat pada gambar 2 merupakan materi pembelajaran Pookemon yang sudah di revisi dan mendapat saran atau masukan yang diberikan oleh validator adalah pewarnaan pada desain pertama yang dirasa terlalu kontras dan font pada desain pertama sulit terbaca, maka dari itu revisi dilakukan pada desain yang ada pada gambar 2 yang terlihat lebih cerah dan font mudah dibaca.

Selanjutnya adalah gambar 3 merupakan desain papan monopoly sebelum revisi dan gambar 4 desain papan monopoly sesudah revisi. Dimana desain papan monopoly yang telah dikembangkan terdapat saran dan masukan yang diberikan para validator dikatakan masih sama yaitu lebih diperhatikan lagi dalam pemilihan gradasi warna dan jenis font yang digunakan pada papan monopoly tersebut. Berikut adalah tampilan desain media pembelajaran papan Point Book Education Monopoly (Pookemon) yang telah

dilakukan oleh peneliti mulai dari sebelum revisi dan sesudah revisi yang dipaparkan pada gambar 3 dan gambar 4.



Gambar 3. Desain Papan Monopoly Sebelum Revisi



Gambar 4. Desain Papan Monopoly Sesudah Revisi

Gradasi warna yang dikembangkan pada desain awal gambar 3 harus dilakukan revisi karena memiliki gradasi yang bisa dikatakan mengganggu jenis font yang digunakan, maka dari itu pada desain gambar 4 tidak diterapkan kembali pewarnaan gradasi pada papan monopoly guna memudahkannya

pembacaan jenis font pada papan tersebut.

Media yang dikembangkan oleh peneliti ini juga memiliki kesamaan pada penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya oleh Atma Hidayat dan Muhajir (2015) yang juga mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik dikelas IV SD dimana pengembangan monopoli tersebut hanya fokus pada satu pembelajaran saja yaitu pembelajaran batik tidak hanya itu dari segi kualitas media monopoli yang dikembangkan hanya menggunakan kertas dimana kualitas tersebut sangat rentan terjadi kerusakan akan tetapi pengembangan tersebut berhasil mendapat persentase ahli validasi yang cukup kuat yaitu sebesar 79% dan 77,6%.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh penulis adalah media pembelajaran Pookemon yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk pelajaran matematika khususnya materi bangun datar yang telah melalui tahap uji validasi terhadap ketiga validator. Produk yang dikembangkan dinilai mendapatkan skor rata-rata kriteria

“Sangat Baik” dengan rincian validator pertama memperoleh skor 85% dengan kategori “Sangat Baik”, validator kedua memperoleh skor 77,5% dengan kategori “Baik” dan validator ketiga mendapatkan skor 95% dengan kategori “Sangat Baik” maka dari itu dapat disimpulkan dari ketiga validator tersebut skor yang didapatkan dari pengembangan produk ini mendapatkan skor 86% dimana skor tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan dalam aspek kevalidan dapat dikatakan masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K. & Putra, D. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas III SD Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajaran Masalah*. Elementary School Education Journal. Vol 1: Hal 39.
- Febriana, I dkk. (2022). *Analisis Pengaruh Literasi Membaca Terhadap Kemampuan Matematika Di Tinjau Dari Data PISA 2022*. Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa. Vol 2 No 4.
- Hidayat & Muhajir. (2015). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya*. Journal

- Pendidikan Seni Rupa. Vol 3 Nomor 2.
- Maulaty, R. (2015). *Mengapa Matematika di Anggap Sulit? (Online)*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/rahayulala/54f677b4a33311e6048b4d86/mengapa-matematika-dianggap-sulit> . Februari, 1. 2020.
- Mirnawati, L. & Pribowo, F. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran SAVI Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa PGSD FKIP Universitas SD Surabaya*. Elementary School Education Journal . Vol 1: 144
- Nurfadhillah S, dkk. (2021). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah*. Jurnal Edukasi dan Sains. Volume 3, Nomor 2.
- Parsianti, I dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematiak dan Matematika. Vol 6 Nomor 2.
- Samura, A. (2015). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya*. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. Vol 4, No 1: Hal 70.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahbarina, M. (2017). *Pengembangan Media Monoraja Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Pengembangan Media Monoraja Untuk Siswa Sekolah Dasar. Vol 4 (3)
- Suriani, A dkk. (2021). *Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Volume 5 Nomor 2.
- Trisnani, N. (2022). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar : Antara Kepercayaan VS Realita*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 6 No 1.
- Ulfaeni, dkk.(2017). *Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Wardhani, N. dkk. (2016). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Siswa Sekolah Dasar : Penelitian Tindakan Kelas*. Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Vol.4: 128.
- Wulandari, AP dkk. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal On Education. Volume 05 Nomor 02.
- Hidayat & Muhajir. (2015). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya*. Journal Pendidikan Seni Rupa. Vol 3 Nomor 2.