

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS KEARIFAN LOKAL MUATAN MATEMATIKA MATERI SEGI EMPAT PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 DAJAN PEKEN TABANAN TAHUN AJARAN 2023/2024

Oleh

Ni Kadek Sri Pradnyani

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun, kelayakan serta efektivitas penggunaan permainan monopoli. Model yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek pada penelitian ini diantaranya ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan tiga puluh enam siswa kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dan metode tes. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, teknik analisis deskriptif kualitatif, dan teknik analisis statistik inferensial. Hasilnya media permainan monopoli matematika yang dikembangkan layak dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran dibuktikan dengan uji kelayakan dari ahli materi 95,45%, ahli desain pembelajaran 91,66%, ahli media pembelajaran 91,66%, uji perorangan 98,33%, uji kelompok kecil 99,16% dan uji efektivitas dengan uji-t memperoleh t_{hitung} sebesar 16,5903 untuk $dk = 35$ dan taraf signifikan 5% $t_{tabel} = 1,690$ sehingga H_0 yang berbunyi hasil post-test siswa kurang dari atau sama dengan KKTP ditolak dan H_a yang berbunyi Hasil post-tes siswa lebih dari nilai KKTP diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan monopoli Matematika berbasis kearifan lokal pada muatan materi segi empat efektif untuk diterapkan di kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken.

Kata Kunci: Pengembangan, Permainan Monopoli, Berbasis Kearifan Lokal, Matematika.

ABSTRACT

This research aims to determine the design, feasibility and effectiveness of using the monopoly game. The model used in developing this media is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects in this research included material experts, learning design experts, learning media experts, and thirty-six class IV students at SD Negeri 1 Dajan Peken. The data collection methods used are questionnaire methods and test methods. The data analysis used is quantitative descriptive analysis techniques, qualitative descriptive analysis techniques, and inferential statistical analysis techniques. As a result, the mathematical monopoly game media that was developed was feasible and effectively applied in the learning process as proven by feasibility tests from material experts 95.45%, learning design experts 91.66%, learning media experts 91.66%, individual tests 98.33%, test small group 99.16% and the effectiveness test with the t-test obtained a t_{count} of 16.5903 for $dk = 35$ and a significant level of 5% $t_{\text{tabel}}=1.690$ so that H_0 which said the student's post-test results were less than or equal to the KKTP was rejected and H_a which was reads: The student's post-test results are more than the KKTP value accepted. Therefore, it can be concluded that the development of a Mathematics Monopoly game media based on local wisdom with rectangular material content is effective for implementation in class IV of SD Negeri 1 Dajan Peken.

Keywords: Development, Monopoly Game, Based on Local Wisdom, Mathematics.