

**PENGEMBANGAN MEDIA MONITU (MONOPOLI WAKTU) UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP OPERASI HITUNG
WAKTU DI KELAS II SD**

Endang Sulastri¹, Abdul Mujib²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

endangsulastri1606@gmail.com¹ mujib@umnaaw.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to develop Monitu (Monopoly Waktu) learning media that can improve the understanding of the concept of time operations for second-grade elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were second-grade students of SDN 060796 Medan Area Selatan and involved material experts, media experts, and teachers. The research instruments included validation sheets, teacher and student response questionnaires, and a concept understanding test. The results showed that Monitu media has a very good level of validity, is effective in improving concept understanding, and is practical for use in mathematics learning. This media makes learning more fun, interactive, and contextual so that it can increase students' learning motivation.

Keywords: *learning media, time monopoly, time calculation operations, conceptual understanding*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monitu (Monopoli Waktu) yang dapat meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung waktu siswa kelas II SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 060796 Medan Area Selatan serta melibatkan ahli materi, ahli media, dan guru. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket respon guru dan siswa, serta tes pemahaman konsep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monitu memiliki tingkat validitas sangat baik, efektif meningkatkan pemahaman konsep, dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika. Media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, monopoli waktu, operasi hitung waktu, pemahaman konsep

A. Pendahuluan

UU No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha dasa dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran. agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik.

Matematika adalah pelajaran pokok yang diberikan di setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar

hingga menengah atas. (Kamarullah, 2017) menjelaskan bahwa matematika dijadikan sebagai cara dalam mengekspresikan jawaban terhadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari, cara menggunakan informasi maupun pengetahuan yang berkaitan dengan menghitung, dan yang paling signifikan yakni memikirkan diri manusia ketika melihat maupun menjalin berbagai relasi. Sementara itu, (Badarrudin, dkk 2016) menambahkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang sifatnya mendasar dengan peran signifikan dalam rangka mengembangkan sains dan iptek bagi kelangsungan hidup manusia.

Pemahaman konsep adalah kemampuan individu untuk memahami, menginternalisasi, dan menerapkan ide-ide dasar yang mendasari suatu materi atau fenomena dalam berbagai konteks. Hal ini mencakup kemampuan untuk menjelaskan, menghubungkan pengaturan baru dengan pengetahuan yang sudah ada, serta menerapkan konsep tersebut dalam situasi nyata. Menurut Hidayati dan Sari (2023), pemahaman konsep yang baik memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah,

dan beradaptasi dengan informasi baru, sehingga mereka tidak hanya menghafal tetapi juga memahami makna dibalik informasi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan peneliti di SDN 060796 Jl. Medan Area Selatan terdapat beberapa temuan yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi operasi hitung waktu. Hal ini bisa ditunjukkan pada saat guru memberikan soal ada yang masih bingung bagaimana menyelesaiannya. hasil wawancara kepada wali kelas dari 25 siswa masih ada 60 % siswa, Dari 25 siswa yang mengikuti evaluasi materi operasi hitung waktu hasil menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum memahami konsep dengan baik. Sekarang diperoleh bervariasi dengan rentang nilai.

Tabel 1.1 Rentang Skor dan Persentase Siswa

Kategori Pemahaman	Rentang Skor	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Belum Memahami	0 - 40	5	20%
Cukup Memahami	41 – 60	10	40%
Memahami	61 – 80	7	28%
Sangat Memahami	81 - 100	3	12%
Total	25		100%

Sumber : Guru Kelas

Hal ini menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam pengajaran dan media yang lebih efektif untuk membantu siswa yang masih kesulitan.

Adapun data otentik dari beberapa sekolah sebagai berikut:

Dalam analisis hasil pembelajaran, kelas IV SD Negeri 02 Gondowangi Wagir Malang pada tanggal 26 Oktober 2020. terdapat tiga aspek yang dievaluasi: kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada aspek kognitif, hasil pra-ujian menunjukkan 5 siswa dengan skor total 330, menghasilkan ketuntasan klasikal sebesar 40% dan dinyatakan tidak tuntas. Namun, setelah pasca-ujian, skor meningkat menjadi 430 dengan ketuntasan 100%, sehingga siswa dinyatakan tuntas. Untuk kelompok 22 siswa, praujian menghasilkan skor 1260 dengan ketuntasan 27% (tidak tuntas), sedangkan pasca-ujian menunjukkan skor 1945 dan ketuntasan 100% (tuntas). Pada aspek afektif, hasil praujian untuk 5 siswa mencatat skor 340 (40% tidak tuntas), tetapi pasca-ujian menunjukkan peningkatan menjadi 490 dengan ketuntasan 100% (tuntas). Kelompok 22 siswa pada praujian memperoleh skor 1530 (27% tidak tuntas), sedangkan pasca-ujian

mencapai 2080 dengan ketuntasan 100% (tuntas). Di sisi lain, aspek psikomotor menunjukkan hasil positif dengan uji coba kecil untuk 5 siswa yang memperoleh skor 24 (96% tuntas) dan uji coba besar untuk 22 siswa dengan skor 101 (92% tuntas). Secara keseluruhan, ketuntasan klasikal mencerminkan peningkatan signifikan dalam pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa setelah proses pembelajaran.

Pada evaluasi pembelajaran yang dilakukan kelas V SDN Muktiharjo Kidul 03. Terdapat 2 siklus, kelas terdiri dari 16 siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan. Pada siklus I, terdapat 10 siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai 78,9, nilai tertinggi 92, dan nilai terendah 60, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 63%. Sementara itu, pada siklus II, jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 14, dengan rata-rata nilai yang lebih baik yaitu 85,4, nilai tertinggi 96, dan nilai terendah 63, sehingga ketuntasan klasikal melonjak menjadi 88%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang positif dalam pemahaman dan pencapaian akademik siswa dari siklus I hingga siklus II.

Dalam mengajar operasi hitung waktu, berbagai media dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Beberapa media yang efektif meliputi zaman analog dan digital untuk menunjukkan cara membaca waktu serta perbedaan antara keduanya, alat peraga seperti papan waktu atau model jam yang dapat diputar untuk menunjukkan perhitungan waktu, monopoli waktu, dan video pembelajaran yang menjelaskan konsep dengan cara menarik termasuk contoh situasi nyata (Sukmadinata, 2019).

Salah satu yang menarik peneliti ialah monopoli waktu karena, media monopoli waktu, merupakan permainan edukatif yang mengajarkan siswa tentang pengelolaan waktu dan perhitungan waktu dalam konteks yang menyenangkan, dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Kartu soal yang berisi berbagai masalah terkait waktu dapat digunakan dalam aktivitas kelompok.

Media monopoli waktu adalah alat pembelajaran yang sangat penting dalam mengajarkan konsep waktu dan pengelolaan waktu kepada siswa. Permainan ini tidak hanya

menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman praktis yang memungkinkan siswa untuk memahami bagaimana waktu berfungsi dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan monopoli waktu, siswa dapat belajar tentang perhitungan waktu, pengaturan jadwal, dan konsekuensi dari pengelolaan waktu yang baik dan buruk. Melalui pengalaman bermain, siswa dapat lebih mudah menginternalisasi konsep waktu dan menerapkannya dalam situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan (Kemendikbud, 2021).

peneliti ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menciptakan lingkungan belajar dan aktif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran melalui interaksi dan kolaborasi. Monopoli waktu memungkinkan siswa untuk berlatih menghitung waktu dan membuat keputusan berdasarkan waktu yang tersedia yang meningkatkan pemahaman mereka.

Perbedaannya kurniawat et al, lebih menekankan daya tarik dan minat siswa, serta menekankan keterlibatan

siswa tetapi dari sudut pandang yang berbeda-beda. Cindy masnarati fokus pada adaptasi materi pembelajaran, menekankan bagaimana media monopoli dapat disesuaikan untuk berbagai materi ajar, menunjukkan fleksibilitasnya dalam konteks pembelajarannya. sedangkan Huang & Liaw menyoroti pentingnya interaksi dan kolaborasi dalam menciptakan lingkungan belajar aktif dan proses interaksinya.

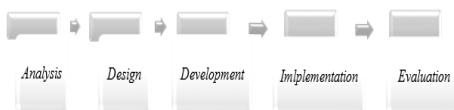
Jadi, dari permasalahan dan kesenjangan di atas muncul sebuah ide dan peneliti tertarik untuk mengembangkan media khusus pada materi operasi hitung waktu yang berjudul “Pengembangan Media Monitu (Monopoli Waktu) untuk Meningkatkan Pemahaman Operasi Hitung Waktu di Kelas II SD”.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian pada pengembangan media monitu (monopoli waktu) untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung waktu di kelas II SD menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Menurut Sugiyono (2019) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk

mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pengembangan media monitu (monopoli waktu) untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung waktu menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono (2019) model pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan yang sederhana dan mudah dipelajari. Sesuai dengan namanya, model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation.



Gambar 3.1. Bagan Prosedur Penelitian (Sugiyono, 2019)

Subjek dalam penelitian ini adalah media monitu (monopoli waktu) untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung waktu ini adalah ahli materi, ahli media dan siswa/siswi kelas II di SDN 060796 Jl. Medan Area Selatan adapun Objek dari penelitian ini adalah media monitu (monopoli

waktu). Media monitu (monopoli waktu) dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung waktu. Instrumen Pengumpulan Data Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data seperti angket atau kuesioner Sugiono (2017: 156).

a.Instrumen validasi ahli materi

Instrumen penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi. Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi materi dan segi pembelajaran. Ahli materi yakni dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Berikut ini kisi-kisi instrumen ahli materi :

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Intrumen Ahli Materi

Variabel	Indikator	No. Butir instrumen
Pengembangan Media monitu (monopoli waktu) Untuk Meningkatkan Pemahaman konsep operasi hitung waktu di kelas II SD	Kelayakan Isi Materi	
	Kebahasaan	2
	Penyajian	

Jumlah butir penilaian	10
------------------------	----

(Sumber : Riduwan, 2010)

2. Instrumen pengumpulan data ahli

Media

Instrumen penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi ahli media. Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran. Ahli materi yakni dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Berikut ini kisi- kisi instrumen ahli media :

Variabel	Indikator	No. Butir instrument
Pengembangan media monitu (monopoli waktu) untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung waktu di kelas II SD	Fungsi Media	1,2,3,4,5
	Visual Media	6,7,8,9
Jumlah butir penilaian		9

(Sumber : Riduwan, 2010)

3. Angket Efektifitas dan Kepraktisan

Media Pembelajaran Angket yang digunakan untuk memperoleh data efektifitas dan kepraktisan media pembelajaran yang dinilai oleh guru. Guru berperan untuk memberikan

penilaian terhadap media dari segi materi dan pembelajaran. Berikut ini kisi- kisi instrumen respon guru.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Intrumen Respon Guru

Variabel	Indikator	No. Butir instrumen
Untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung waktu di kelas II SD	Kelayakan Isi Materi	
	Kebahasaan	
	Penyajian	5
Jumlah butir penilaian		

(Sumber : Riduwan, 2010)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen

Pemahaman Konsep

Aspek	Indikator Kemampuan Pemahaman Sebuah Konsep	Butir Soal	Bentuk Soal
Pemahaman konsep operasi hitung waktu	Menyatakan ulang sebuah konsep	1,2	Isian
	Konsep disajikan ke berbagai bentuk representasi matematis	3	Isian
	Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu	4	Isian
	Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah	5	Isian
	Total		5

Gusmania & Agustyaningrum (2020)

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan metode skala dengan modifikasi skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang digunakan dalam kuisioner, mengungkap sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu fenomena.

a. Uji Validasi

Validasi bahan ajar berupa video dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai video yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatan dari bahan ajar video.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.5 Kriteria Lembar Validasi

No	Percentase	Kriteria
1	0-20%	Tidak Valid
2	21 - 40 %	Kurang Valid
3	41 - 60 %	Cukup Valid
4	61-80%	Valid
5	81-100%	Sangat Valid

(Sumber: Riduan, 2010: 89)

b. Uji Keefektifan

Pengujian efektivitas dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media monitu (monopoli waktu).

$$\text{Nilai Efektifitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tabel 3.6 Kriteria Lembar Keefektifan

No	Percentase	Kriteria
1	0-20%	Tidak Valid
2	21 - 40 %	Kurang Valid
3	41 - 60 %	Cukup Valid
4	61-80%	Valid
5	81-100%	Sangat Valid

(Sumber : Riduan, 2010: 89)

c. Uji Kepraktisan

Analisis data kepraktisan diperoleh dari lembar uji kepraktisan oleh pendidik. Penilaian produk berdasarkan lembar angket yang telah diisi oleh praktisi dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tabel 3.7 Kriteria Lembar Kepraktisan

No	Percentase	Kriteria
1	0-20%	Tidak Valid
2	21 - 40 %	Kurang Valid
3	41 - 60 %	Cukup Valid
4	61-80%	Valid
5	81-100%	Sangat Valid

(Sumber : Riduan, 2010: 89)

d. Uji Pemahaman Konsep

Uji pemahaman konsep dilakukan dengan memberikan soal cerita, soal pilihan ganda, soal uraian, atau bahkan melalui proyek matematika. Uji pemahaman konsep ini dilakukan untuk mengevaluasi seberapa baik

siswa dalam memahami suatu konsep matematika, bukan hanya sekadar menghafal rumus atau prosedur.

$$N - Gain (g) = \frac{Skor Post test - skor pre test}{skor maksimal - skor pre test}$$

Tabel 3.9 Kriteria *N - Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

(Sumber : Nurjannah, 2024)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan sebuah penelitian pengembangan (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan media monitu (monopoli waktu) untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung waktu di kelas II SD. Adapun prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap.

Setiap tahap dalam prosedur pengembangan ADDIE dilakukan secara beruntutan dalam penelitian ini. Tahap-tahap yang dilakukan, yaitu tahap analisis (Analyze), tahap perancangan (Design), tahap

pengembangan (Development), tahap penerapan (Implementation) dan tahap evaluasi (Evaluation).

Pada tahap uji validitas, instrumen penilaian media divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh 94% yang berada pada kategori layak. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh 97,7% berada di kategori layak.

Selanjutnya, hasil uji Efektifitas Media Pembelajaran yang dilakukan oleh guru memperoleh 96% berada di kategori layak dan kepraktisan media pembelajaran pada uji coba 1 masih berada pada kategori rendah. Dari 25 siswa kelas II, hanya 7 siswa yang hasil belajar matematika materi operasi hitung waktu sudah mencapai standard KBM (Ketuntasan Belajar Minimum) sebesar 70. Sedangkan 18 siswa lainnya masih memiliki hasil belajar di bawah KBM. Persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 32%. Kemudian berdasarkan dari hasil uji coba kelompok 2 terlihat terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 52% dibandingkan uji coba 1. hasil N-Gain menunjukkan sebagian besar siswa kategori sedang, beberapa kategori rendah, dan satu kategori tinggi. siswa

terlihat lebih antusias dan aktif selama pembelajaran. konsep waktu lebih mudah dipahami karena siswa belajar sambil bermain.

Hasil Validasi Ahli Materi memperoleh jumlah 47 dengan presentase $47 \times 100\% = 94\%$ berada di kategori layak. Dengan begitu materi operasi hitung waktu yang 50 akan diajarkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dan kemudian Hasil Validasi Ahli Media Berdasarkan table 4.3 hasil validasi materi memperoleh jumlah 44 dengan presentase $44 \times 100\% = 97,7\%$ berada di kategori layak. hal ini menunjukkan bahwa media Monopoli telah 45 memenuhi kriteria kelayakan secara optimal dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi berarti.

C.Pembahasan

1. Bagaimana Validitas kelayakan) media Monopoli Waktu untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II SD pada materi operasi hitung waktu?

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Monopoli Waktu memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi materi,

desain media, dan penerimaan oleh guru. Dengan persentase validitas akhir yang tinggi (94%), media ini dinyatakan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran pada materi operasi hitung waktu di kelas II SD, dengan potensi besar untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

2. Bagaimana efektivitas media Monopoli Waktu untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II SD pada materi operasi hitung waktu.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Monopoli Waktu mampu membuat siswa lebih aktif, terlibat, dan termotivasi dalam belajar. Permainan ini memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi, berlatih, dan memahami konsep secara menyenangkan, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Dengan demikian, media Monopoli Waktu dapat dikategorikan efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran matematika di kelas

- II SD, khususnya pada materi operasi hitung waktu. dengan lebih efektif dan menyenangkan.
3. Bagaimana kepraktisan media Monopoli Waktu untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II SD pada materi operasi hitung waktu. Media Monopoli Waktu dinilai praktis digunakan dalam pembelajaran karena mudah disiapkan, aturan permainannya sederhana, dan dapat melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kepraktisan ini juga terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test post-test.
4. Bagaimana kualitas peningkatan pemahaman konsep matematika siswa kelas II SD pada materi operasi hitung waktu. Jika dilihat dari perhitungan N-Gain, mayoritas siswa berada pada kategori sedang, beberapa siswa berada pada kategori tinggi, dan sebagian kecil berada pada kategori rendah. Rata-rata N-Gain sebesar 0,42 menunjukkan kualitas peningkatan yang cukup baik. Hal ini menandakan bahwa media Monopoli Waktu mampu membantu siswa memahami konsep operasi hitung waktu
- D. Kesimpulan**
- Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Monopoli Waktu* layak, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika kelas II SD pada materi operasi hitung waktu. Temuan tersebut menjadi dasar penyusunan kesimpulan yang merangkum hasil penelitian secara menyeluruh.
1. Media pembelajaran Monopoli Waktu dinyatakan valid oleh ahli materi ⁴⁷ $\times 100\% = 94\%$ 50 dan ahli media ⁴⁴ $\times 100 = 97,7\%$, karena materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi 45 dasar, tampilan visual menarik, bahasa sederhana, dan aturan permainan mudah dipahami siswa kelas II SD.
 2. Media ini dinilai praktis oleh guru dan siswa, ditunjukkan dengan kemudahan penggunaan, fleksibilitas waktu pelaksanaan, tidak membutuhkan peralatan yang rumit, serta dapat dimainkan baik secara berkelompok.
-

3. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, dibuktikan dengan peningkatan skor hasil belajar dari pre-test ke post-test dengan nilai N-Gain berada pada kategori sedang hingga tinggi.
4. Penggunaan Monopoli Waktu mampu meningkatkan kualitas pemahaman siswa dalam membaca jam, menghitung selisih waktu, dan memecahkan soal kontekstual, sehingga tidak hanya meningkatkan nilai, tetapi juga memperdalam penguasaan konsep operasi hitung waktu.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Badaruddin, K. (2016). Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal–Soal Operasi Hitung Pecahan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 4(2), 43–56.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2013). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Dimyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Emzir. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gagne, M., & Deci, E. L. (2022). Motivation and Performance: The Role of Intrinsic Motivation. *Journal of Organizational Behavior*, 43(5), 1120-1140.
- Hasan, A. M. (2021). Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Tahun 2021 : Implementasi Latihan Kemampuan Berbahasa Arab secara Daring. Inovasi Dalam, 2(5), 1–6.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 4 Sipirok kelas VII Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR). *EKSAKTA: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 2(1), 54–68.
- Akbar, Z., Syahrial, W., & Ayu, B. (2022). Penerapan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 7(2), 126– 133.
- Hatija, M. (2023). Implementasi Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Al- Rabwah, 17(02), 129–140.
<https://doi.org/10.55799/jalr.v17i02.313>

- Hidayati, N., Sari, Y., Mellisa, & Maharani, D. (2023). Critical Thinking Dalam Proses Pembelajaran: Sosialisasi Bagi Guru Mts Hasanah Pekanbaru Sebagai Asesmen Dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 246–251.
<https://doi.org/10.36636/eduabdi mas.v2i4.3295>
- Huang, H. M., & Liaw, S. S. (2018). An Analysis of Learners' Intentions Toward Virtual Reality Learning Based on Constructivist and Technology acceptance approaches. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 19(1), 91–115.
<https://doi.org/10.19173/irrodil.v1 9i1.2503>
- Irwan, D. (2017). Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Jamaludin, K. A., & Jerry, F. A. C. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Inkuiri Kritis Dalam Mata Pelajaran Matematik (Implementation of Critical Inquiry Based Learning in Mathematics Subjects). *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 386–400.
- <http://myjms.mohe.gov.my/index .php/jdpd>
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21.
<https://doi.org/10.22373/jppm.v1 i1.1729>
- Kemendikbud. (2021). Latar Belakang Kurikulum Merdeka – Merdeka Mengajar. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
<https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/68243 31505561-Latar-Belakang-Kurikulum-Merdeka>
- Kennedy-Jones, M. (2013). Threshold Concepts, Students Learning and Curriculum: Making Connections Between Theory and Practice. *Innovations in Education and Training International*.
<https://doi.org/10.1080/1473297. 2013.866592>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860.
<http://ejournal.upi.edu/index.php /pedadidaktika/index>

- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 53(2), 1689-1699.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2013). Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87–99. <https://doi.org/10.1023/A:1013184611077>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Mulyasa, H. E. (2021). Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar. Bumi Aksara.
- Munadi, S., Indra, M., & Widari, T. (2023). The Correlation of Motivation and Habit with Learning Outcomes in New Normal Era. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 51–70. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i1.2749>
- Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educatio.v1i2.92>
- Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pengajaran Remedial Dalam Pendidikan Jasmani Untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Universitas Negeri Malang. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(1), 1–12. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i1.7629>
- Napaphun, V. (2022). Relational Thinking: Learning Arithmetic in Order to Promote Algebraic Thinking. *Journal of Science and Mathematics*, 35(2), 84-101.
- Permendikbud. (2021). Salinan permendikbudristek nomor 28 tahun 2021. Kemdikbud, 2(18), 2003-2005). Sadiman, A. S. (2011). Media Pendidikan Pengembangan, dan pemanfaatannya. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:192406748>
- Sugrah, N. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika Kajian Ilmiah Kuliah Umum*, 4(2), 274–282.
- Sukmadinata, N. S. (2009). Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik. PT Remaja Rosdakarya. Sukmadinata, N. S. (2019). Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Kesuma Karya Bandung. Sukmawarti, & Pulungan, A. J. (2020).

- Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Bernuansa Rumah Adat Melayu. *Jurnal pengabdian komunitas* 5(2), 121–154
<https://api.semanticscholar.org/>
CorpusID:229132162
- Suryana, N., Mumuh, M., & Hilman, C. (2022). Konsep Dasar dan Teori Partisipasi Pendidikan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 61–67.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i2.219>
- Undang-Undang No.20. (2003). Undang Undang Republik indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha esa Presiden Republik Indonesia. Jakarta : Kementerian.
- Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena.
- Davita, P. W. C., Nindiasari, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis Siswa. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika*, 2(2), 101–112.
<https://doi.org/10.48181/tirtamat.h.v2i2.8892>
- Napaphun, V. (2022). Relational Thinking: Learning Arithmetic in Order to Promote Algebraic Thinking. *Journal of Science and Mathematics*, 35(2), 84- 101.
- Nurfadilah, P., & Afriansyah, E. A. (2022). Analisis Gesture Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 14– 29.<https://doi.org/10.37058/jarm.e.v4i1.4246>
- Nursyeli, F., & Puspitasari, N. (2021). Studi Etnomatematika pada Candi Cangkuang Leles Garut Jawa Barat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 327–338.
<https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1265>
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.