

SKRIPSI
MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Oleh:
SOVI VITA AGUSTIN
NPM. 2201061015



Program Studi Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H/ 2026 M

**MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**SOVI VITA AGUSTIN
NPM. 2201061015**

Pembimbing: Endah Wulantina, M.Pd

**Program Studi Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H/ 2026 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Haji Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47298, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah_uin@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : I (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan untuk Dimunaqosyahkan

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Sovi Vita Agustin
NPM : 2201061015
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika
Yang berjudul : MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI
ARITMATIKA SOSIAL

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.


Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Mengetahui,
Dekan Program Studi Matematika

Juitanig Mustika, M.Pd.
NIP. 19910720 201903 2 017

Metro, 12 Februari 2026
Pembimbing


Endah Wulantina, M.Pd.
NIP. 19911222019032010

PERSETUJUAN

Judul : MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Nama : Sovi Vita Agustin

NPM : 2201061015

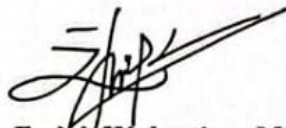
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris Matematika

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, 12 Februari 2026
Pembimbing



Endah Wulantina, M.Pd.
NIP. 19911222019032010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47286; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail:
lainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

No. B-0967/Un.36.1/D/PP.00.9/03/2026

Skrripsi dengan judul: MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL disusun oleh: Sovi Vita Agustin NPM: 2201061015, Program Studi Tadris Matematika telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Jumat/27 Februari 2026

TIM PENGUJI:

- | | | |
|-----------|--------------------------------|---------|
| Penguji 1 | : Endah Wulantina, M.Pd | (.....) |
| Penguji 2 | : Selvi Loviana, M.Pd | (.....) |
| Penguji 3 | : Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd | (.....) |
| Penguji 4 | : Kunti Zahrotun Alfi, M.Pd | (.....) |



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

ABSTRAK

MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Oleh:

Sovi Vita Agustin

Sov.gustin1108@gmail.com

Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya minat belajar peserta didik serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika Monotala (Monopoli Tapis Lampung) pada materi Aritmatika Sosial serta mengetahui tingkat kevalidan dan kemenarikan media yang dikembangkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi permainan monopoli dengan pendekatan etnomatematika berbasis tapis Lampung pada materi aritmatika sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *dissemination*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru terkait masalah yang dihadapi dalam pembelajaran dan angket kepadapeserta didik. Tahap *design* menghasilkan rancangan media permainan monopoli yang terintegrasi dengan konsep Aritmatika Sosial dan budaya Tapis Lampung. Tahap *develop* meliputi proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli budaya, serta uji coba terbatas kepada peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Monotala berada pada kategori sangat valid dengan persentase kevalidan ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 88%, dan ahli budaya sebesar 97%. Hasil uji respon peserta didik kepada 25 peserta didik kelas VIII memperoleh persentase sebesar 88,7% dengan kategori sangat menarik, menunjukkan bahwa media Monotala yang dikembangkan memperoleh respon yang sangat positif dari peserta didik serta membantu mereka dalam memahami materi aritmatika sosial. Tahap *dissemination* dilakukan dengan menyebarkan media ke beberapa satuan pendidikan. Media pembelajaran Monotala yang dikembangkan melalui model 4D dinyatakan valid dan menarik serta berpotensi sebagai alternatif media pembelajaran aritmatika sosial di MTS.

Kata Kunci: Aritmatika Sosial, Monopoli, Tapis Lampung

ABSTRACT

MONOTALA: DEVELOPMENT OF MONOPOLIES LAMPUNG MONOPOLY MATHEMATICS LEARNING MEDIA ON SOCIAL ARITHMETIC MATERIAL

By:

Sovi Vita Agustin

Sov.gustin1108@gmail.com

The background of this research stems from the low interest in learning of students and the limitations of the use of learning media that are able to attract attention and support the learning process. This research aims to develop Monotala mathematics learning media (Monopoli Tapis Lampung) on Social Arithmetic material and determine the level of validity and attractiveness of the developed media. The novelty of this research lies in the integration of monopoly games with the Lampung filter-based ethnomathematics approach on social arithmetic material, so that learning becomes more contextual and close to the lives of students. This research is research and development using a *4-D development model* which includes the stages of *define, design, develop, and dissemination*. At the *definition* stage, a needs analysis is carried out through interviews with teachers related to problems faced in learning and questionnaires to students. The *design* stage produces a monopoly game media design that is integrated with the concept of Social Arithmetic and Tapis Lampung culture. The *development stage* includes a validation process by media experts, material experts, and cultural experts, as well as a trial limited to students. The validation results showed that Monotala media was in the very feasible category with a validity percentage of media experts of 90%, material experts of 88%, and cultural experts of 97%. The results of the attractiveness test for 25 grade VIII students obtained a percentage of 88.7% with a very interesting category, showing that the Monotala media developed received a very positive response from students and helped them in understanding social arithmetic material. The *dissemination stage* is carried out by disseminating the media to several educational units. The dissemination stage is carried out by disseminating the media to several educational units. Monotala Media (Monopoli Tapis Lampung) in Social Arithmetic material obtained student responses with valid and very interesting categories that showed students' responses to the use of mathematics learning media

Keywords: Social Arithmetic, Monopoly, Lampung Tapis Cloth

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sovi Vita Agustin
NPM : 2201061015
Jurusan : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah asli dan karya penulis sendiri (bukan duplikasi atau plagiasi) dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi serta sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali pada bagian tertentu yang dikutip dari sumber aslinya dengan mencantumkan sumbernya pada catatan kaki dan daftar pustaka.

Metro, 03 Maret 2026
Yang Menyatakan



Sovi Vita Agustin
NPM. 2201061015

MOTTO

وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا (٢) وَيَرْزُقْهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ ۗ وَمَنْ يَتَوَكَّلْ
عَلَى اللَّهِ فَهُوَ حَسْبُهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ بَالِغُ أَمْرِهِ ۗ قَدْ جَعَلَ اللَّهُ لِكُلِّ شَيْءٍ قَدْرًا (٣)

“Barangsiapa bertakwa kepada Allah niscaya Dia akan mengadakan baginya jalan keluar. Dan memberinya rezeki dari arah yang tiada disangka-sangkanya. Dan barangsiapa yang bertawakal kepada Allah niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan)nya. Sesungguhnya Allah melaksanakan urusan yang (dikehendaki)-Nya. Sesungguhnya Allah telah mengadakan ketentuan bagi tiap-tiap sesuatu.”

(QS. At-Talaq: 2-3)

“Selesaikan gelar hari ini, jemput kekayaan yang berkah esok hari. Berilmu untuk berharta, beriman agar terjaga.”

(Sovi Vita Agustin)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Peneliti panjatkan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Kuasa atas segala sesuatu, hingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan rasa syukur dan bahagia, peneliti persembahkan skripsi ini sebagai ungkapan rasa hormat dan kasih sayang yang tulus kepada:

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai dan sayangi, Bapak Haryono dan Ibu Sri Ngatin, yang dengan doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak pernah henti menjadi sumber semangat. Semoga setiap langkah dan pencapaian penulis ke depan dapat menjadi upaya untuk membalas kebaikan Bapak dan Ibu, meskipun penulis menyadari hal tersebut tidak akan pernah sebanding.
2. Adikku tercinta, M. Afrizal Haqi, yang senantiasa memberikan semangat, serta dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik..
3. Ibu Endah Wulantina, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan ikhlas memberikan bimbingan serta motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
4. Sahabatku Avita Khoirunnisa dan Rani Dwi Rahmawati sahabat serta penguat bagi penulis dari awal proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.
5. Ahmad Akmalul F. rekan sejawat yang senantiasa memberikan dukungan moril bagi penulis untuk tetap konsisten dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Teman seperjuangan angkatan 2022 Tadris Matematika dan teman-teman yang tak mungkin disebutkan satu persatu.
7. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta Program Studi Tadris Matematika yang menjadi tempat menimba ilmu selama ini. Semoga kelak ilmu yang telah peneliti dapat bermanfaat bagi orang banyak. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr:wb

Segala Puji dan syukur atas rahmat yang di berikan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunianya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Monotala: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Monopoli Tapis Lampung Pada Materi Aritmatika Sosial”. Dalam proses ini peneliti telah menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd., Kons. Rektor Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
2. Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
3. Ibu Juitaning Mustika, M. Pd Ketua Program Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
4. Ibu Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi
5. Bapak Novian Kemilianto, S.Pd selaku Kepala Sekolah MTs TQ Al-Falahiyah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di MTs TQ Al-Falahiyah

Kritik dan saran sangat diharapkan guna untuk memperbaiki skripsi ini dan akan diterima dengan lapang dada. Oleh karna ini penulis mengharapkan saran untuk memperbaiki sehingga skripsi ini bisa berguna bagi pembacanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Metro, 20 Februari 2026
Peneliti,



Sovi Vita Agustin
NPM. 2201061015

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
ORISINALITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan	8
G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Media Pembelajaran Monopoli	17
3. Etnomatematika	22
4. Tapis Lampung	23
5. Aritmatika Sosial	25
B. Kajian Studi Yang Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Teknik Pengumpulan Data	42
D. Instrumen Penelitian	44
E. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Pengembangan Produk	53
B. Kajian Produk Akhir	82
C. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V PENUTUP	90
A. Simpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Permainan Monopoli	18
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir	34
Gambar 4.1 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran.....	55
Gambar 4.2 Angket Kebutuhan Media Peserta Didik.....	57
Gambar 4.3 Papan Permainan Monotala.....	62
Gambar 4.4 Papan Daftar Harga Permainan Monotala.....	63
Gambar 4.5 Papan Petunjuk Permainan Monotala	63
Gambar 4.6 Kartu Kesempatan dan Dana Umum Monotala	64
Gambar 4.7 Perbaikan Desain Monotala Ahli Materi.....	76
Gambar 4.8 Perbaikan Desain Media Monotala Ahli Materi.....	76
Gambar 4.9 Perbaikan Desain Media Monotala Ahli Materi.....	77
Gambar 4.10 Perbaikan Desain Kartu Soal Saran Ahli Materi.....	78
Gambar 4.11 Perbaikan Ukuran Font Daftar Harga Monotala	79
Gambar 4.12 Perbaikan PenggunaanWarna Pada Papan Monotals	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai latihan peserta didik	3
Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran	26
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian pada lembar Validasi	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	46
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Budaya	47
Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Respon Peserta Didik.....	48
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	48
Tabel 3.7 Kriteria penilaian Instrumen Validasi.....	49
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Ahli	51
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Angket Respon Peserta Didik	52
Tabel 3.10 Kriteria Instrumen Menarik.....	52
Tabel 4.1 Instrumen Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4.2 Instrumen Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.3 Instrumen Validasi Ahli Budaya.....	67
Tabel 4.4 Instrumen Angket Respon Peserta Didik	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Budaya.....	73
Tabel 4.8 Saran Validator Dan Hasil Perbaikan Ahli Materi.....	75
Tabel 4.9 Hasil Perbaikan dan Saran Validator Ahli Media.....	78
Tabel 4.10 Hasil Perbaikan dan Saran Validator Ahli Budaya.....	80
Tabel 4.11 Hasil Respon Peserta Didik.....	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Pendidikan dan ilmu pengetahuan memiliki posisi penting dalam ajaran Islam, sebagaimana ditegaskan dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11 bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu.¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, kreatif, dan mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat.²

Tujuan pendidikan diwujudkan dalam proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran di sekolah. Setiap mata pelajaran memiliki kontribusi sesuai dengan karakteristik keilmuannya masing-masing. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk pola pikir sistematis dan terstruktur adalah matematika. Matematika berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan sistematis serta membekali peserta didik dengan keterampilan numerik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.³ Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran matematika di lapangan belum sepenuhnya mencerminkan harapan tersebut.

¹ “QS. Al-Mujadilah (58)”: 11.

² Presiden Republik Indonesia et al., “Presiden Republik Indonesia” 2010, no. 1 (1991): 1–5.

³ Linda J. Deal and Michael G. Wismer, “NCTM Principles and Standards for Mathematically Ta-Ented Students,” *National Council of Teachers of Mathematics (NCTM)*, 2000, 5–6.

Proses pembelajaran matematika masih banyak didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru.⁴ Penyampaian materi cenderung dilakukan melalui metode ceramah dan penggunaan bahan ajar yang terbatas pada buku paket serta Lembar Kerja Siswa.⁵ Variasi media pembelajaran yang digunakan dalam kelas masih relatif terbatas sehingga pengalaman belajar peserta didik belum sepenuhnya variatif dan kontekstual.⁶ Kondisi tersebut juga berdampak pada penyampaian materi-materi tertentu dalam matematika, salah satunya adalah aritmatika sosial.

Aritmatika sosial merupakan materi yang berkaitan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari, seperti perhitungan harga jual, harga beli, keuntungan, kerugian, diskon, bruto, neto, dan tara. Materi ini memiliki potensi untuk disajikan secara kontekstual karena berkaitan langsung dengan aktivitas ekonomi masyarakat. Penyajian materi yang masih berfokus pada prosedur perhitungan tanpa dukungan media yang inovatif menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif. Gambaran tersebut sejalan dengan kondisi yang ditemukan di MTs TQ Al-Falahiyah.

Hasil pra-survei yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII MTs TQ Al-Falahiyah menunjukkan bahwa nilai latihan peserta didik pada materi aritmatika sosial yang dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut:

⁴ Nisvi Sya'bania Octiani, Yogi Wiratomo, and Dasmo, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII Dalam Menyelesaikan Soal Cerita," *Prosiding Diskusi Panel Nasional Matematika* 10, no. 58 (2024): 2–3.

⁵ Doo Rhee Lee, "Cultural Capital and Higher Education Expectations: Insights from PISA 2018," *Journal of Comparative and International Higher Education*, 2024.

⁶ Nurliya Hamzah, Abdul Wahab Abdullah, and Khardiyawan A.Y. Pauweni, "Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel," *Jurnal Lebesgue*.

Tabel 1.1 Nilai Latihan Materi Aritmatika Sosial

Nilai Peserta Didik	Peserta Didik	Persentase	Keterangan
	kelas VII A		
≥ 75	7	28%	Tuntas
< 75	18	72%	Tidak Tuntas
Jumlah	25	100%	

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik, hanya 7 peserta didik atau 28% yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran, sedangkan 18 peserta didik atau 72% belum mencapai ketuntasan. Data tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran aritmatika sosial memerlukan perhatian dalam aspek penyajian materi dan penggunaan media pendukung. Untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kondisi tersebut, dilakukan wawancara dengan guru matematika.

Wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket, Lembar Kerja Siswa, dan presentasi *Powerpoint*. Penggunaan media tersebut belum memberikan variasi yang optimal dalam pembelajaran. Keterbatasan fasilitas pendukung juga menjadi kendala dalam mengembangkan media yang lebih inovatif. Analisis kebutuhan juga dilakukan melalui penyebaran angket kepada 51 peserta didik kelas VII untuk memperkuat temuan lapangan.

Hasil angket menunjukkan bahwa 57,84% peserta didik menyatakan setuju dan 40,98% menyatakan sangat setuju terhadap pengembangan media pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan budaya lokal dan dikemas dalam bentuk permainan. Respon positif mencapai 98,82%, sedangkan respon

negatif hanya sebesar 1,18%. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga kontekstual dan dekat dengan lingkungan peserta didik.

Konteks budaya lokal Lampung dapat diintegrasikan dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan etnomatematika. Salah satu warisan budaya Lampung yang memiliki potensi untuk dikembangkan adalah kain tapis. Kain tapis memuat nilai estetika, filosofi, serta aktivitas ekonomi masyarakat yang berkaitan dengan konsep aritmatika sosial. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran memerlukan media yang mampu mengemas konteks tersebut secara sistematis dan menarik.⁷

Permainan edukatif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.⁸ Salah satu permainan yang memiliki mekanisme transaksi jual beli dan perhitungan adalah monopoli. Karakteristik permainan ini selaras dengan konsep aritmatika sosial sehingga berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran yang kontekstual.⁹ Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran matematika.¹⁰ Pengembangan tersebut

⁷ Rahmawati Fitriana, “Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika Dengan Motif Tapis Lampung Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII SMP,,” *Jurnal Didaktis Indonesia* 1, no. 2 (2021): 142.

⁸ Rosy Pratiwi et al., “Pengembangan Media Pembelajaran ‘ Nobar ’ Monopoli Bangun Ruang Materi Bangun Ruang,” 2021.

⁹ Dani Beema, Nugraha dan Kusuma, “Pengembangan Media Belajar Monopoli Matematika Budaya (Monomaba) Berbasis Budaya Di Salatiga Untuk Meningkatkan Kemampuan,,”: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. September (2024).

¹⁰ Ni Made Denna Widiyanti and I Wayan Wiarta, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD No.1 Mengwi Tahun Ajaran 2020/2021,,” *Journal for Lesson and Learning Studies* 4, no. 1 (2021): 21–25.

menunjukkan bahwa monopoli memiliki potensi untuk dimodifikasi menjadi media pembelajaran matematika yang sistematis dan terstruktur.¹¹ Meskipun demikian, pengembangan yang telah dilakukan belum sepenuhnya mengintegrasikan konteks budaya lokal secara spesifik.

Pengembangan media monopoli yang mengintegrasikan unsur etnomatematika Lampung pada materi aritmatika sosial masih terbatas. Penelitian sebelumnya belum secara khusus merancang media monopoli tapis Lampung dengan fokus pada karakteristik media yang memenuhi kriteria valid serta respon peserta didik terhadap penggunaannya.¹² Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya penelitian pengembangan yang lebih terarah dalam merancang media yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Upaya untuk menjawab kebutuhan tersebut diwujudkan melalui pengembangan media pembelajaran “Monotala: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Monopoli Tapis Lampung Pada Materi Aritmatika Sosial”. Media ini memodifikasi permainan monopoli klasik menjadi permainan edukatif yang memuat soal-soal aritmatika sosial kontekstual berbasis budaya Lampung. Pengembangan ini tidak hanya menyesuaikan mekanisme permainan dengan materi aritmatika sosial, tetapi juga mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam desain dan konten permainan sehingga memiliki kekhasan dibandingkan pengembangan monopoli pada penelitian sebelumnya.

¹¹ Widiyanti and Wiarta.

¹² Irsan Bakri et al., “Pengembangan Monopoli Operasi Hitung Untuk Pembelajaran Matematika,” *Aslama: Jurnal Pendidikan Islam* 02, no. 1 (2025): 27–37.

Penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran monopoli tapis Lampung yang memiliki karakteristik valid dan memperoleh respon positif dari peserta didik sebagai alternatif media pembelajaran matematika yang kontekstual dan berbasis budaya lokal.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran pada materi aritmatika sosial masih terbatas pada buku paket, Lembar Kerja Siswa, dan presentasi *PowerPoint*, sehingga inovasi media yang kontekstual belum berkembang secara maksimal
2. Hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial menunjukkan tingkat ketuntasan yang rendah, yang mengindikasikan perlunya inovasi dalam penyajian materi dan penggunaan media pembelajaran.
3. Integrasi unsur budaya lokal Lampung dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan etnomatematika belum diterapkan secara optimal sebagai konteks pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik
4. Media pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang mengintegrasikan etnomatematika Lampung pada materi aritmatika sosial belum dikembangkan secara khusus dengan memperhatikan aspek validitas produk dan respon peserta didik.

C. Batasan Masalah

Peneliti menetapkan beberapa batasan yang disesuaikan dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di jelaskan sebelumnya. Batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian hanya mengembangkan media pembelajaran monopoli tapis Lampung pada materi aritmatika sosial.
2. Peneliti hanya melakukan uji coba terbatas pada peserta didik kelas MTs TQ Al-Falahiyah untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media, apakah pengembangan media monopoli tapis lampung berbasis etnomatematika menarik atau tidak bagi peserta didik.
3. Aspek budaya Lampung yang diintegrasikan meliputi alat dan bahan kain tapis, produk kain tapis maupun turunannya.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang muncul dari hasil identifikasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran monopoli tapis Lampung pada materi aritmatika sosial yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli tapis Lampung dalam pembelajaran aritmatika sosial?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan yang dirumuskan peneliti adalah untuk mengembangkan dan memperoleh informasi mengenai hal-hal berikut:

1. Mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran monopoli tapis Lampung pada materi aritmatika sosial yang memenuhi kriteria valid.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli tapis Lampung dalam pembelajaran aritmatika sosial.

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

Hasil akhir dari pengembangan media monopoli berbasis etnomatematika Lampung ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis etnomatematika tapis Lampung pada materi aritmatika sosial diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dalam proses pembelajaran matematika. Manfaat dari produk yang dikembangkan tersebut dapat dirasakan oleh beberapa pihak sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran ini juga dapat menjadi salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah.

b. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran monopoli tapis Lampung diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari materi aritmatika sosial. Melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep aritmatika sosial dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran di kelas

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi aritmatika sosial. Selain itu, media pembelajaran monopoli tapis Lampung dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan atau kearifan lokal. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk melakukan pengembangan lebih lanjut pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.

2. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran matematika khususnya media pembelajaran berbasis permainan dan budaya lokal berupa monopoli tapis Lampung pada materi aritmatika sosial. Penelitian ini juga dapat

memperkaya kajian mengenai pemanfaatan permainan edukatif sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Pengembangan media pembelajaran berupa monopoli tapis Lampung berbasis etnomatematika dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Nama Produk

Monopoli tapis Lampung (Monotala) materi aritmatika sosial.

2. Fitur Utama Permainan

Permainan monopoli berbasis etnomatematika tapis Lampung ini dirancang dengan beberapa komponen utama yang mendukung proses pembelajaran aritmatika sosial secara kontekstual. Setiap fitur permainan disusun dengan mengintegrasikan unsur budaya Lampung serta materi matematika yang relevan.

a. Papan Permainan

Didesain dengan motif dan simbol budaya Lampung, dilengkapi petak-petak yang berisi alat, bahan tapis Lampung.

b. Kartu Kesempatan dan Dana Umum

Berisi soal-soal aritmatika sosial kontekstual yang berkaitan dengan bahan dan alat pembuatan kain Tapis Lampung, seperti perhitungan harga dan biaya.

c. Panduan Permainan

Lembar petunjuk yang menjelaskan aturan bermain, cara menjawab soal, dan poin kemenangan.

3. Komponen Materi

Komponen materi dalam permainan monopoli berbasis etnomatematika tapis Lampung disusun untuk mendukung pembelajaran aritmatika sosial secara kontekstual. Materi yang dimasukkan disesuaikan dengan konsep matematika yang relevan dan mudah dipahami oleh peserta didik, sekaligus mengaitkan dengan situasi nyata dalam kegiatan ekonomi yang terkait dengan kain tapis Lampung.

- a. Harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi
- b. Diskon (potongan harga)
- c. Pajak dan bunga tunggal
- d. Rabat (Diskon), bruto dan neto
- e. Soal cerita kontekstual berbasis etnomatematika tapis Lampung

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian materi dari guru kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami.¹³ Media pembelajaran juga memiliki definisi sebagai sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian materi dari guru kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami.¹⁴

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara atau penghubung dengan peserta didik dengan tujuan untuk mendorong peserta didik untuk lebih tertarik belajar dan membuat lebih bermakna.¹⁵ Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar yang mengkondisikan seseorang untuk belajar.¹⁶

Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala bentuk sarana, alat atau wahana yang berfungsi sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami.

¹³ Suffri Mashuri, "Media Pembelajaran Matematika.," *Deepublish*, 2019.

¹⁴ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023).

¹⁵ Muhammad Hasan Et.al, *Media Pembelajaran, Gorga : Jurnal Seni Rupa*, vol. 10, 2021.

¹⁶ Mashuri, "Media Pembelajaran Matematika."

b. Jenis-jenis

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik. Setiap jenis memiliki keunggulan masing-masing dalam membantu proses belajar mengajar.

Berikut pengelompokan media pembelajaran ke dalam lima jenis utama, yaitu:¹⁷

1) Media Visual

Media ini hanya mengandalkan indera penglihatan. Contohnya adalah gambar, diagram, grafik, peta, dan model. Media visual berguna untuk memperjelas informasi dan membantu peserta didik memahami materi yang bersifat konkret maupun abstrak.

2) Media Audio

Jenis media ini hanya melibatkan indera pendengaran. Contohnya seperti radio, rekaman suara, dan podcast. Media ini cocok digunakan untuk menyampaikan informasi verbal, seperti cerita atau instruksi.

3) Media Audio-Visual

Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar, misalnya video pembelajaran, animasi, dan film edukasi. Karena

¹⁷ Cepi Riyana, "Komputer Dan Media Pendidikan Di Sekolah Dasar," *Wacana Prima*, 2012, 1-3.

mengaktifkan dua indera sekaligus, media ini dianggap lebih efektif dalam menarik perhatian dan membantu pemahaman peserta didik.

4) Media Cetak

Media ini berupa bahan tertulis seperti buku teks, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Media cetak mudah digunakan dan cocok untuk pembelajaran mandiri atau penugasan.

5) Media Berbasis Teknologi

Jenis ini melibatkan penggunaan teknologi digital, seperti komputer, aplikasi pembelajaran dan permainan edukatif. Media ini memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dan materi, sehingga lebih menarik dan fleksibel.

Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu, sehingga pemilihannya harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi pembelajaran. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori media cetak, karena berbentuk permainan monopoli tapis Lampung yang disajikan secara fisik dengan soal-soal aritmatika sosial berbasis konteks budaya lokal.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta membantu peserta didik memahami isi pelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media yang sesuai dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik

dan lebih mudah dipahami. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif, meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah pemahaman terhadap konsep yang abstrak.¹⁸ Media dapat menjembatani materi yang sulit dengan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Media sangat membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika. Melalui media visual, konsep-konsep matematika dapat disajikan dengan cara yang lebih nyata dan tidak membingungkan. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami aritmatika jika hanya disampaikan secara verbal atau melalui penjelasan konvensional. Media berbasis permainan atau budaya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Penggunaan media tersebut membantu peserta didik memahami bahwa aritmatika sosial bukan sekedar perhitungan melainkan memiliki keterkaitan dengan aktivitas nyata dan konteks budaya yang mereka kenali.

d. Kualitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik dinilai berdasarkan aspek validitas dan kemenarikan.¹⁹ Aspek validitas berkaitan dengan kesesuaian isi

¹⁸ Astuti, Dewi Maisaroh, and Ibrahim, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Journal 2*, no. 9 (2021): 4–5.

¹⁹ Reshita Novita Sari, Tatag Yuli, and Eko Siswono, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Lingkaran Di SMP," *MATHeDunessa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2020): 20–27.

media dengan tujuan pembelajaran, sedangkan kemenarikan berkaitan dengan kemampuan media dalam menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik.

1) Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang diajarkan. Media dikatakan valid jika materi yang disajikan telah selaras dengan kompetensi dasar yang ditetapkan, bahasa yang digunakan tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik, serta tampilan visual media mendukung pemahaman konsep secara efektif. Penilaian terhadap validitas media biasanya dilakukan oleh para ahli baik ahli materi, ahli media, maupun ahli budaya untuk memastikan bahwa media tersebut valid dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Kemenarikan

Kemenarikan menunjukkan sejauh mana media pembelajaran mampu menarik perhatian dan minat peserta didik selama proses belajar. Media yang menarik akan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif terlibat, memperhatikan setiap materi yang disajikan, dan meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Aspek kemenarikan ini dapat dilihat dari desain visual, warna, ilustrasi, bentuk permainan, serta unsur budaya yang diintegrasikan, sehingga media tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan untuk

digunakan. Penilaian kemenarikan biasanya dilakukan melalui pengamatan dan tanggapan peserta didik serta pendapat ahli media.²⁰

2. Media Pembelajaran Monopoli

a. Definisi Monopoli

Monopoli tergolong sebagai salah satu jenis media pembelajaran dua dimensi karena hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Media pembelajaran dua dimensi adalah media yang memiliki panjang dan lebar saja serta berada pada bidang datar.²¹ Monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sambil bermain. Permainan papan ini sudah dikenal luas di berbagai belahan dunia, dengan tujuan utama menguasai seluruh petak yang ada melalui proses pembelian, penyewaan, maupun pertukaran properti dalam bentuk yang lebih sederhana.²²

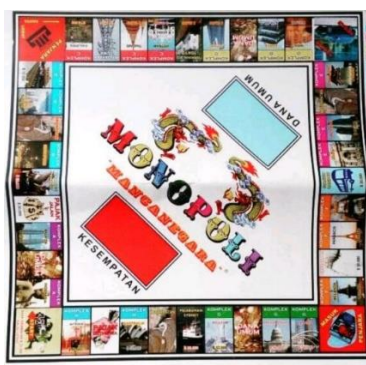
Monopoli dapat diadaptasi menjadi permainan edukatif yang dimainkan oleh lebih dari dua orang, dengan fokus pada penguasaan materi yang diajarkan guru. Dalam konteks pembelajaran, permainan ini dapat dimodifikasi menjadi media yang menyenangkan untuk membantu peserta didik memahami materi sekaligus menumbuhkan

²⁰ Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.

²¹ Muhammad Hasan Et.al, "Media Pembelajaran, Cetakan Pertama," *Tahta Media Group*, 2021:130.

²² Erma Yulaini, "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Siswa Tingkat Sekolah Mengengah Atas," *Seminar Pendidikan Nasional: Peluang Dan Tantangan Dunia Pendidikan Dalam Era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)*, 2015:58.

sikap jujur. Media pembelajaran berbentuk monopoli dapat dirancang dengan memadukan elemen visual dan teks yang memuat materi sesuai kebutuhan. Berikut merupakan tampilan dari papan monopoli:²³



www.google.com

Gambar 2.1 Media Permainan Monopoli

Gambar 2.1 memperlihatkan tampilan media permainan monopoli klasik. Papan permainan terdiri atas petak-petak yang menjadi jalur pergerakan para pemain, lengkap dengan area khusus seperti kartu kesempatan dan dana umum yang menentukan langkah atau kondisi tertentu selama permainan. Desain permainan ini menekankan aspek kompetitif dan interaktif antar pemain, sehingga mendorong strategi dan pengambilan keputusan secara bergantian.

b. Aturan Permainan Monopoli

Permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan yang populer di berbagai belahan dunia. Secara umum, aturan mainnya adalah setiap peserta secara bergiliran melemparkan dadu untuk

²³ Helena May Sela, Maharani Oktavia, and Puji Ayurachmawati, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 19, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>.

menggerakkan pion mereka. Jika pion berhenti pada petak yang belum dimiliki, pemain berhak membeli petak tersebut. Namun, apabila pion berhenti pada petak yang telah menjadi milik lawan, maka pemain harus membayar sejumlah biaya sesuai ketentuan. Sifat permainan yang sederhana dan menarik menjadikan monopoli mudah digemari oleh anak-anak maupun kalangan peserta didik.²⁴

Permainan monopoli memiliki aturan permainan yang dimodifikasi agar lebih sederhana dan sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan peserta didik. Beberapa ketentuan permainan adalah sebagai berikut:²⁵

1. Guru menentukan urutan pemain serta menyiapkan perlengkapan permainan, meliputi papan monopoli, pion, uang dengan nominal tertentu serta kartu *dana* dan *kesempatan*.
2. Setiap peserta didik memperoleh modal awal berupa uang dengan nominal tertentu (misalnya Rp200.000 hingga Rp300.000) yang dapat digunakan untuk membeli maupun menjual kembali aset dalam permainan.
3. Pemain secara bergiliran melempar dadu untuk menggerakkan pion pada papan monopoli sesuai jumlah langkah yang diperoleh.

²⁴ Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningasih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA," *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 1–5.

²⁵ Zahra Vionica, "Analisis Pemahaman Siswa Tunagrahita Pada Materi Aritmatika Sosial Sederhana Melalui Permainan Monopoli" 2023.

4. Jika pemain berhenti pada petak bergambar, pemain berhak membeli petak tersebut sesuai dengan harga beli yang tertera.
5. Apabila petak telah dimiliki oleh pemain lain, maka pemain yang menempatnya wajib membayar sejumlah uang sesuai harga sewa yang telah ditentukan.
6. Jika pemain berhenti pada petak *dana* atau *kesempatan*, maka pemain harus mengambil satu kartu.
7. Permainan berlangsung hingga waktu yang ditentukan. Pemenang ditentukan melalui jumlah kekayaan terbesar, yang dihitung dari total uang dan aset yang dimiliki oleh setiap pemain.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Monopoli

Permainan monopoli memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan permainan monopoli sebagai berikut:²⁶

a. Kelebihan Media Permainan Monopoli

Kelebihan media permainan monopoli terletak pada kemampuannya memfasilitasi interaksi antar pemain dalam keterlibatan selama permainan berlangsung.

- 1) Proses pembuatan media ini relatif mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus.
- 2) Penyimpanannya praktis dan tidak membutuhkan ruang yang luas.

²⁶ Dedek Irawan, "Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)," *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 2017, 16.

- 3) Pemeliharaan serta perawatannya tergolong sederhana dan tidak merepotkan.
- 4) Sifatnya portabel, sehingga mudah dibawa dan dipindahkan ke berbagai tempat.
- 5) Komponen permainan yang cukup banyak melatih ketelitian serta kesabaran peserta didik ketika harus menyusunnya kembali setelah digunakan.
- 6) Desainnya yang penuh warna mampu menarik perhatian dan mengurangi rasa jenuh.
- 7) Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok dengan jumlah pemain lebih dari lima orang.
- 8) Memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu.
- 9) Cara penggunaannya mudah, sehingga mudah dipahami oleh siapapun.

b. Kekurangan Media Permainan Monopoli

Permainan monopoli memiliki beberapa kekurangan yang dapat memengaruhi kelancaran permainan dan pengalaman pemain diantaranya:

- 1) Permainan tidak dapat dimainkan secara individu, melainkan membutuhkan minimal tiga orang peserta
- 2) Fungsinya terbatas hanya untuk melatih pemahaman terhadap konsep tertentu, bukan keterampilan lain

- 3) Proses awal permainan relatif memakan waktu karena diperlukan pembagian modal atau uang permainan terlebih dahulu.
- 4) Pelaksanaannya membutuhkan alas datar seperti meja, lantai, atau permukaan serupa agar permainan dapat berjalan dengan baik.
- 5) Penentuan pemenang dilakukan dengan menjumlahkan keseluruhan kekayaan aset kepada bank atau pengawas. Hal ini memerlukan waktu tambahan.

3. Etnomatematika

a. Pengertian Etnomatematika

Etnomatematika dapat dipahami sebagai pembelajaran matematika yang dirancang dengan mempertimbangkan serta mengaitkan unsur-unsur budaya.²⁷ Etnomatematika berperan sebagai jembatan antara budaya lokal masyarakat dengan dunia pendidikan. Melalui integrasi unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran, khususnya pada pendidikan matematika, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan.²⁸

²⁷ Salsa Bella Yuliani et al., "Pengembangan Modul Berbasis Etno-RME Berbalut Konteks Wayang Kulit Mahabharata Pada Materi Himpunan Untuk Siswa Kelas 7," *MATHEdunesa* 12, no. 1 (2023): 8–12.

²⁸ Astri Wahyuni, Ayu Aji Wedaring Tias, and Budiman Sani, "Peran Etnomatematika Dalam Membangun Karakter Bangsa Astri," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY* 1, no. 1 (2013): 13–18.

Etnomatematika merupakan suatu pendekatan untuk memahami konsep-konsep matematika yang hidup dan berkembang dalam kebudayaan. Pendekatan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga menghubungkan matematika dengan pengalaman konkret peserta didik melalui nilai, simbol, dan praktik budaya lokal.²⁹ Mengaitkan pembelajaran matematika dengan budaya lokal memberikan kontribusi positif karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna sekaligus menjembatani proses sosialisasi antarbudaya.

Penggabungan etnomatematika budaya dipadukan dengan konsep-konsep matematika, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi sekaligus menilai nilai-nilai luhur yang terkandung dalam budaya mereka. Guru pun dapat menjadikan budaya lokal sebagai sumber belajar yang relevan untuk menumbuhkan motivasi peserta didik.³⁰ Budaya lokal yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tapis Lampung.

4. Tapis Lampung

Kain tapis merupakan salah satu kerajinan tradisional khas masyarakat Lampung yang diwariskan secara turun-temurun. Kain ini lahir bukan sekadar sebagai pakaian adat, melainkan juga sarana untuk

²⁹ Choirudin Choirudin et al., "Bahan Ajar Etnomatematika Situs Purbakala Pugung Raharjo Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa," *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 10, no. 1 (2021): 87.

³⁰ Binti Anisaul Khasanah et al., "Etnomatematika Pada Pakaian Adat Lampung," *JURNAL E-DuMath* 7, no. 2 (2021): 7–8.

menyelaraskan kehidupan manusia dengan alam sekitar dan Sang Pencipta.³¹ Tapis dibuat melalui proses tenun benang kapas yang kemudian dihias dengan sulaman benang emas, perak, atau bahan sugi, sehingga menghasilkan ragam motif yang indah, penuh makna, serta mencerminkan nilai budaya dan filosofi kehidupan masyarakat Lampung.³²

Tapis berbentuk kain sarung yang digunakan dari pinggang ke bawah, dengan motif alam, flora, fauna, maupun simbol-simbol adat. Setiap jenis tapis memiliki ciri khas tertentu, seperti tapis jung sarat, tapis gajah meghem, tapis raja tunggal, hingga tapis kaca. Keunikan corak dan pola ini menjadikan tapis tidak hanya sebagai pakaian adat yang sakral khususnya pada upacara pernikahan atau kegiatan adat lainnya tetapi juga sebagai identitas sosial dan simbol kesucian bagi pemakainya.³³

Tapis Lampung tidak hanya berfungsi sebagai pakaian adat, tetapi juga memiliki makna sosial yang penting bagi masyarakat. Kehadirannya dalam berbagai acara adat menjadikan tapis sebagai simbol identitas dan kebanggaan lokal.³⁴ Nilai sosial ini memberi peluang bagi tapis untuk diperkenalkan sebagai bagian dari konteks pembelajaran.

Tapis juga melibatkan aktivitas nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, mulai dari proses pembuatan hingga peredarannya di

³¹ Stephanus Hamy, "Sulam Tapis Lampung," *Gramedia Pustaka*, 2021.

³² Admi Syarif et al., "Identifikasi Kain Tapis Lampung Menggunakan Ekstraksi Fitur Edge Detection (Canny) Dan Klasifikasi Probability Neural Network (Pnn)," *Jurnal Pepadun* 2, no. 1 (2021): 5.

³³ Hamy, "Sulam Tapis Lampung".

³⁴ Binti Anisaul Khasanah et al., "Etnomatematika Pada Pakaian Adat Lampung," *JURNAL E-DuMath* 7, no. 2 (2021): 7–8.

masyarakat. Aktivitas tersebut mencakup perhitungan dan pengelolaan yang dapat dijadikan ilustrasi dalam pembelajaran. Tapis tidak hanya bernilai budaya, tetapi juga memiliki dimensi praktis yang relevan dengan dunia pendidikan.³⁵

Keterkaitan tapis dengan aspek sosial dan aktivitas masyarakat menunjukkan bahwa budaya lokal memiliki potensi besar untuk dijadikan sumber belajar. Integrasi budaya dalam pembelajaran membantu menghadirkan suasana yang kontekstual serta memperkuat kedekatan peserta didik dengan lingkungannya. Melalui pemanfaatan unsur budaya tersebut, peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari.³⁶ Konteks ini menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal.

5. Aritmatika Sosial

a. Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena menjadi acuan bagi guru dalam merancang kegiatan belajar yang terarah dan sistematis. Dalam mata pelajaran matematika fase D kelas VII SMP pada materi Aritmatika Sosial, tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran dirumuskan sebagai berikut:

³⁵ Nurhayati, "Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengukuran Luas Bangun Tak Beraturan Pada Peserta Didik Kelas 7 SMPN 4 Parepare," 2022.

³⁶ Rosida Rakhmawati, "Aktivitas Matematika Berbasis Budaya Pada Masyarakat Lampung," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 2–3.

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran³⁷

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kelas/ semester
Bilangan	Peserta didik mampu menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan aritmatika sosial, meliputi nilai keseluruhan, nilai per unit, dan nilai sebagian, serta transaksi jual beli yang mencakup harga pembelian, harga penjualan, untung, rugi, persentase keuntungan dan kerugian, rabat (diskon), bruto, dan neto secara tepat dan sistematis.	Peserta didik dapat memahami konsep aritmatika sosial yang mencakup harga beli, harga jual, untung, rugi dan penerapannya.	VII (2)

Tabel 2.1 menunjukkan bahwa pada kelas VII semester 2, peserta didik dituntut untuk memahami konsep aritmatika sosial yang berkaitan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari, meliputi nilai keseluruhan, nilai per unit, dan nilai sebagian, serta transaksi jual beli yang mencakup harga pembelian, harga penjualan, untung, rugi, persentase keuntungan dan kerugian, rabat (diskon), bruto, dan neto.

b. Materi Aritmatika Sosial

Kegiatan ekonomi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Contoh sederhana dapat ditemui ketika seseorang berbelanja di warung atau toko, di mana terjadi interaksi antara penjual dan pembeli melalui proses pembayaran barang sesuai harga yang telah ditetapkan. Dalam transaksi tersebut, pedagang dapat mengalami keuntungan atau kerugian yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti harga jual, kondisi barang, dan daya beli konsumen. Aktivitas tersebut

³⁹MGMP MTS Lampung Timur

menjadi salah satu penerapan aritmatika sosial dalam konteks ekonomi.

Aritmatika sosial mencakup beberapa bagian utama, yaitu:

a. Nilai Keseluruhan, Nilai Per Unit Dan Nilai Sebagian

Misalkan kamu membeli satu kodi sajadah berisi 20 buah dengan harga Rp400.000,00. Pertanyaannya adalah: “Berapa harga satu buah sajadahnya?” harga untuk satu buah inilah yang disebut harga satuan atau harga per unit. Sedangkan harga satu kodi sajadah adalah nilai keseluruhan. Jika harga per unit sudah diketahui, maka kita bisa dengan mudah menghitung nilai untuk sebagian jumlah sajadah, misalnya harga 4 buah sajadah. Nilai keseluruhan, nilai per unit dan nilai sebagian mempunyai suatu hubungan yaitu:

Nilai keseluruhan	: $banyak\ nilai \times nilai\ per\ unit$
Nilai per unit	: $\frac{nilai\ keseluruhan}{banyak\ unit}$
Nilai sebagian	: $banyak\ sebagian\ unit \times nilai\ per\ unit$

b. Harga Penjualan, Harga Pembelian, Untung, dan Rugi

Nilai uang yang dikeluarkan untuk memperoleh suatu barang disebut harga beli, sedangkan nilai uang yang diterima dari hasil menjual barang tersebut disebut harga jual. Apabila harga jual lebih tinggi daripada harga beli, maka diperoleh keuntungan. Sebaliknya, jika harga jual lebih rendah dari harga beli, maka terjadi kerugian. Apabila harga jual sama dengan harga beli, kondisi tersebut disebut impas, yaitu tidak mendapatkan keuntungan maupun mengalami kerugian.

Untung : harga jual – harga beli

Rugi : harga beli – harga jual

Impas : harga beli = harga jual

c. Persentase Keuntungan dan Kerugian

Persentase dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{persentase keuntungan} = \frac{\text{keuntungan}}{\text{harga pembelian}} \times 100\%$$

$$\text{persentase kerugian} = \frac{\text{kerugian}}{\text{harga pembelian}} \times 100\%$$

d. Rabat (Diskon), Bruto dan Neto

Diskon atau rabat adalah pengurangan dari harga asli suatu barang atau disebut potongan harga. Harga sebelum diberi potongan disebut harga kotor, sedangkan harga setelah dipotong diskon dinamakan harga bersih.

$$\text{Harga bersih} = \text{harga kotor} - \text{diskon}$$

Bruto (berat kotor) berarti berat total barang beserta kemasan atau wadahnya. Neto (berat bersih) adalah berat murni barang tanpa kemasan. Adapun tara merupakan selisih antara berat kotor dan berat bersih, yaitu berat kemasan atau bungkus barang tersebut.

$$\text{Neto} = \text{Bruto} - \text{Tara}$$

$$\text{Tara} = \text{Bruto} - \text{Neto}$$

$$\text{Bruto} = \text{Neto} + \text{Tara}$$

$$\text{Presentase Tara} = \frac{\text{Tara}}{\text{Bruto}} \times 100\%$$

B. Kajian Studi Yang Relevan

Peneliti merujuk beberapa hasil penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dan relevansi dengan topik ini untuk mendukung dan memperkuat penelitian yang akan dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Sulis dkk mengembangkan LKPD berbasis etnomatematika pada materi aritmatika sosial kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis budaya Lampung dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan pendekatan etnomatematika budaya Lampung. Perbedaannya pada penelitian ini mengembangkan LKPD, sementara peneliti mengembangkan media permainan monopoli berbasis etnomatematika..
2. Penelitian oleh Irsan Bakri dan kawan-kawan menghasilkan media pembelajaran monopoli untuk materi operasi hitung. Media tersebut terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dengan hasil yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.³⁸ Kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan media monopoli sebagai sarana pembelajaran matematika, sementara perbedaan penelitian ini terletak pada materi yang difokuskan dan kulturalisasi etnomatematika Lampung belum diterapkan.
3. Penelitian oleh Dimas mengembangkan e-modul matematika berkonteks etnomatematika dengan menggunakan aplikasi Ispring Suite 11. Penelitian

³⁸ Irsan Bakri et al., "Pengembangan Monopoli Operasi Hitung Untuk Pembelajaran Matematika Kelas III Siswa Sekolah Dasar", 2025.

tersebut menilai kean produk melalui validasi ahli dan uji respon peserta didik.³⁹ Relevansi penelitian ini dengan skripsi peneliti terletak pada sama-sama menekankan inovasi pembelajaran berbasis etnomatematika pada materi aritmatika sosial. Perbedaan pada penelitian Dimas berfokus pada pengembangan e-modul berbasis Ispring Suite 11, sedangkan skripsi ini menekankan pada media permainan monopoli berbasis etnomatematika Lampung untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik.

4. Penelitian oleh Aldio Rahmata dan Rooselyna Ekawati menghasilkan *e-comic* matematika berbasis PMR yang dipadukan dengan etnomatematika pada materi aritmatika sosial untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik khususnya dalam memahami konsep jual beli, untung-rugi, diskon, dan persentase. Penelitian ini relevan dengan skripsi yang peneliti lakukan karena sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis etnomatematika, namun berbeda pada media yang digunakan, yaitu permainan monopoli berbasis etnomatematika Lampung, sehingga lebih kontekstual dan menekankan integrasi budaya lokal dalam pembelajaran.⁴⁰
5. Rosy Pratiwi Ananda Putri mengembangkan media pembelajaran monopoli materi bangun ruang di sekolah dasar. Media tersebut dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam membantu pemahaman peserta didik.⁴¹ Penelitian

³⁹ Dimas Nugroho, "Pengembangan E-Modul Matematika Berkonteks Etnomatematika Dengan Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 11," 2024.

⁴⁰ Aldio Rahmata, "Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmatika Sosial," *MATHEdunesa* 10, no. 1 (2021): 44.

⁴¹ Pratiwi et al.

ini relevan dengan skripsi yang peneliti lakukan karena sama-sama mengusung pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Penelitian ini memiliki kebaruan yaitu menghadirkan media permainan monopoli yang dikemas dalam bentuk edukatif khusus untuk materi aritmatika sosial, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan suasana yang lebih menyenangkan.

Kajian terhadap lima penelitian relevan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis etnomatematika telah dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti lembar kerja peserta didik, e-modul, dan e-comic. Penelitian-penelitian tersebut terbukti valid serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media berbasis permainan monopoli juga telah dirancang, namun penggunaannya masih terbatas pada materi operasi hitung dasar atau bangun ruang tanpa integrasi budaya lokal.

Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media permainan monopoli berbasis etnomatematika tapis Lampung pada materi aritmatika sosial belum banyak dilakukan. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi unsur budaya lokal ke dalam permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep aritmatika sosial. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta mendukung pelestarian budaya lokal dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial di MTs TQ Al-Falahiyah menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi aritmatika sosial, terutama ketika dihadapkan pada soal yang berkaitan dengan situasi kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi dalam pembelajaran masih memerlukan pendekatan yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik di kelas.

Kondisi pembelajaran matematika di kelas VII MTs TQ Al-Falahiyah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih relatif terbatas. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket, Lembar Kerja Siswa, serta presentasi PowerPoint. Pemanfaatan media tersebut belum memberikan variasi yang optimal dalam kegiatan pembelajaran sehingga penyampaian materi cenderung berlangsung melalui penjelasan guru dan latihan soal.

Pelaksanaan pembelajaran juga menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses belajar masih belum optimal. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar masih terbatas sehingga proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada penjelasan guru. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran menjadi kurang berkembang.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu membantu penyampaian materi secara lebih

menarik dan kontekstual. Media pembelajaran yang kontekstual dapat membantu mengaitkan materi dengan pengalaman yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Penggunaan media yang sesuai juga dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik.

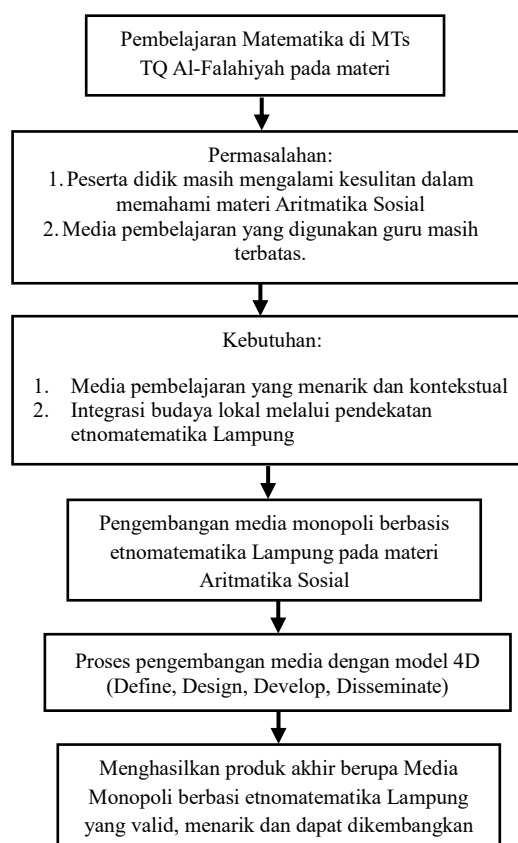
Pemanfaatan budaya lokal dapat menjadi salah satu alternatif dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual. Budaya lokal Lampung memiliki berbagai potensi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan etnomatematika. Salah satu unsur budaya Lampung yang dapat dimanfaatkan adalah kain tapis yang memiliki nilai budaya serta berkaitan dengan aktivitas ekonomi masyarakat.

Pengintegrasian unsur budaya lokal dalam pembelajaran memerlukan media yang mampu menyajikan materi secara menarik. Permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Permainan monopoli memiliki mekanisme transaksi dan perhitungan yang selaras dengan konsep aritmatika sosial sehingga berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran matematika.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan melalui modifikasi permainan monopoli yang diintegrasikan dengan unsur etnomatematika Lampung pada materi aritmatika sosial. Proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Tahapan

tersebut digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dirancang secara sistematis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis etnomatematika Lampung diharapkan menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran yang valid, menarik, serta dapat dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial. Alur kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan pada gambar berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

Gambar 2.2 menjelaskan bahwa peneliti melaksanakan penelitian dengan diawali dari kondisi pembelajaran matematika di MTs TQ Al-Falahiyah

pada materi Aritmatika Sosial. Permasalahan yang muncul yaitu peserta didik masih kesulitan memahami materi tersebut. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan media pembelajaran yang kontekstual serta mampu mengintegrasikan unsur etnomatematika Lampung. Proses ini diharapkan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang valid dan menarik serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk membantu peserta didik memahami konsep aritmatika sosial .

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk inovatif serta melakukan proses validasi untuk menilai kevalidan produk tersebut sebelum diterapkan dalam pembelajaran.⁴² Pada penelitian ini produk yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran berbentuk permainan monopoli tapis Lampung berbasis etnomatematika pada materi aritmatika sosial, yang selanjutnya akan diuji kevalidannya untuk digunakan di MTs TQ Al-Falahiyah.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan Media Monopoli tapis Lampung berbasis Etnomatematika pada materi Aritmatika Sosial dengan model 4-D (*Four D Models*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*).⁴³

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D Edisi Kesatu, Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau*, vol. 16, 2023. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, n.d., 28

⁴³ Dian Kurniawan and Sinta Verawati Dewi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan," *Jurnal Siliwangi* 3, no. 1 (2017).

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi terkait produk yang akan dikembangkan, sekaligus menetapkan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.⁴⁴ Tahap ini meliputi empat langkah, yaitu: analisis awal-akhir, analisis konsep, analisis tugas, serta perumusan tujuan pembelajaran.⁴⁵

a. Analisis Awal-akhir (*front-end Analysis*)

Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah inti dalam pembelajaran, sehingga memunculkan urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan.⁴⁶ Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru di MTs TQ Al-Falahiyah dan menyebarkan kebutuhan angket kebutuhan media pembelajaran kepada peserta didik yang telah mempelajari materi aritmatika sosial guna memperoleh informasi mengenai kesulitan serta kebutuhan utama dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmatika sosial.

⁴⁴ Dian Kurniawan and Sinta Verawati Dewi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan

⁴⁵ Elwi Salfia, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Interaktif Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Integral SMA Kelas XII," *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan* 5 (2021): 11–15.

⁴⁶ Romi Mesra, *Research & Development Dalam Pendidikan*, cet. ke-1. (Deli Serdang: Mifandi Mandiri Digital, 2023).

b. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi dan menyusun konsep utama materi pembelajaran secara sistematis.⁴⁷ Pada penelitian ini, peneliti menelaah capaian pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum, serta mengkaji sumber belajar yang selama ini digunakan. Selanjutnya dilakukan pemetaan konsep terkait materi aritmatika sosial, sehingga diperoleh urutan materi yang logis, sistematis, serta memiliki keterkaitan antar-konsep.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Tujuan analisis tugas adalah untuk menentukan keterampilan dan aktivitas yang harus dikuasai peserta didik agar dapat mencapai kompetensi dasar pada materi aritmatika sosial.⁴⁸ Peneliti menelaah tujuan pembelajaran dalam ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) yang berlaku di MTs TQ Al-Falahiyah sebagai dasar perancangan aktivitas dalam permainan monopoli.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying instructional objectives*)

Tujuan dari tahap ini adalah merangkum hasil analisis konsep dan analisis tugas sebelumnya sebagai dasar penentuan perubahan kemampuan dan respons belajar peserta didik.⁴⁹ Tujuan tersebut digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan isi dan alur

⁴⁷ Romi Mesra, *Research & Development Dalam Pendidikan*.

⁴⁸ Romi Mesra, *Research & Development Dalam Pendidikan*.

⁴⁹ Fitroh Setyo, Putro Pribowo, and Universitas Muhammadiyah Surabaya, "Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 18, no. 1 (2018): 2.

permainan monopoli agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan cara ini, media yang dihasilkan memiliki arah yang jelas dalam mendukung proses belajar peserta didik.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan menghasilkan rancangan awal media monopoli agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Ada tiga langkah penting dalam tahap ini.⁵⁰

a. Pemilihan Media

Media pembelajaran dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik materi aritmatika sosial dan kebutuhan peserta didik. Peneliti memilih permainan monopoli berbasis etnomatematika Lampung yang selanjutnya dikembangkan dengan nama Monotala (Monopoli Tapis Lampung) karena menggunakan unsur kontekstual, serta mampu memadukan unsur budaya lokal dengan konsep matematika.⁵¹

b. Pemilihan Format

Pada tahap ini peneliti menyusun skenario permainan dan konten edukatif yang terdapat dalam papan monopoli.⁵² Konten tersebut meliputi soal-soal aritmatika sosial yang dikemas dalam

⁵⁰ Indah Parsianti, Hastri Rosiyanti, and Rahmita Nurul Muthmainnah, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 6, no. 2 (2020): 133..

⁵¹ Desya Rossa Deviana and Erlina Prihatnani, "Pengembangan Media Monopoli Matematika," *Jurnal Review Pembelajaran Matematika* 3, no. 2 (2018): 1–3.

⁵² Wibawanto, *Board Game Edukasi, Nas Media Pustaka*, 2024.

kartu kesempatan dan dana umum yang memuat konteks etnomatematika Lampung, serta desain papan permainan yang disesuaikan dengan alat dan bahan dari tapis Lampung. Pemilihan format ini mencakup perancangan tampilan media, komponen permainan, aturan main, serta perangkat pendukung lainnya yang akan dijelaskan secara rinci pada tahap perancangan.

c. Rancangan Awal

Rancangan awal berupa media yang telah disusun selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli budaya, menggunakan instrumen penilaian yang disusun secara khusus.⁵³ Selain itu, disiapkan pula angket respon peserta didik untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap media yang dikembangkan.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk yang valid digunakan melalui proses validasi, revisi, dan uji coba.⁵⁴

a. Validasi Produk

Validasi dilakukan oleh para ahli, baik ahli media, ahli materi dan ahli budaya. Validator dipilih dengan kriteria memiliki pengalaman dan latar belakang pendidikan yang sesuai.⁵⁵ Proses

⁵³ Safrinus Gulo and Amin Otoni Harefa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 9.

⁵⁴ *Ibid*

⁵⁵ "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Metode Inkuiri Pada Kelas Vii" *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 19.

validasi bertujuan menilai kevalidan media monopoli berbasis etnomatematika Lampung yang telah dirancang.

b. Revisi Produk

Validasi digunakan sebagai dasar dilakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi, sehingga produk menjadi lebih valid digunakan dalam pembelajaran.⁵⁶

c. Uji Coba Produk

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII. Meskipun materi yang dikembangkan merupakan materi kelas VII, pemilihan peserta didik kelas VIII didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik kelas VII belum mempelajari materi aritmatika sosial. Sementara itu, peserta didik kelas VIII telah memiliki pengalaman belajar terhadap materi tersebut, sehingga mampu memberikan respon yang lebih objektif dan sesuai dengan tujuan pengembangan media pembelajaran. Hasil uji coba menjadi dasar untuk menilai tingkat validitas dan kemenarikan.⁵⁷

4. Penyebaran (*Dissemination*)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk memperkenalkan produk media pembelajaran kepada pengguna.⁵⁸ Pada

⁵⁶ Slamet, Model Penelitian Pengembangan (R n D).

⁵⁷ Mesra et al., "Research & Development Dalam Pendidikan.," n.d.

⁵⁸ Mesra et al., "Research & Development Dalam Pendidikan.," n.d.

penelitian ini penyebaran media (Monotala) Monopoli Tapis Lampung dilakukan di tingkat sekolah MTs yang berada di Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur. Terdapat enam MTs di Kecamatan Batanghari, namun penyebaran media dalam penelitian ini dilaksanakan secara terbatas pada tiga MTs. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas VIII meskipun materi yang dikembangkan merupakan materi kelas VII, karena materi aritmatika sosial dipelajari pada semester genap kelas VII. Pemilihan subjek uji coba ini bertujuan agar peserta didik telah memiliki pengalaman belajar terhadap materi yang diuji, sehingga respon yang diberikan lebih objektif dan mencerminkan kevalidan media pembelajaran dalam praktik pembelajaran matematika.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi langsung antara peneliti dan responden untuk memperoleh informasi yang relevan dengan topik penelitian.⁵⁹ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika untuk menggali informasi terkait kebutuhan dan potensi penerapan media monopoli tapis Lampung berbasis etnomatematika pada materi aritmatika sosial.

⁵⁹ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 2–3.

2. Angket

a. Angket Respon

Lembar angket respon diberikan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. Selain itu, angket ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan media monopoli tapis Lampung yang dikembangkan pada materi aritmatika sosial di MTs TQ Al-Falahiyah.

b. Angket Validasi

Lembar angket validasi berfungsi sebagai instrumen untuk menilai sekaligus mengevaluasi media pembelajaran matematika berbentuk permainan monopoli berbasis etnomatematika pada topik aritmatika sosial, baik sebelum maupun sesudah dilakukan uji coba. Proses penilaian kevalidan produk melibatkan sejumlah validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli budaya dengan tujuan memastikan bahwa media pembelajaran tersebut valid serta sesuai untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto kegiatan selama proses uji coba produk yang dilakukan di kelas VII MTs TQ Al-Falahiyah. Dokumentasi tersebut bertujuan untuk merekam aktivitas pembelajaran serta penggunaan media Monotala (Monopoli Tapis Lampung)

selama proses uji coba berlangsung. Hasil dokumentasi ini juga digunakan sebagai data pendukung yang memperkuat pelaksanaan penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana yang membantu peneliti dalam memperoleh data secara lebih mudah. Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Instrumen Validasi

Peneliti menggunakan lembar validasi ahli untuk mengukur kevalidan monopoli. Dalam menyusun lembar validasi peneliti menggunakan skala *likert* dari 1 sampai 4.

Tabel 3.1 Skala Penilaian Lembar Validasi⁶⁰

Skala	Kategori
4	Sangat Valid
3	Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

Tabel 3.1 merupakan skala penilaian yang digunakan dalam lembar validasi untuk menilai tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Skala penilaian ini menjadi pedoman bagi validator dalam memberikan penilaian terhadap setiap aspek yang terdapat pada instrumen penelitian. Penilaian tersebut dilakukan oleh para ahli yang terdiri atas ahli materi dan ahli media guna mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D Edisi Kesatu*.

Proses validasi dalam penelitian ini menggunakan tiga jenis instrumen, yaitu instrumen validasi oleh ahli materi, instrumen validasi oleh ahli media dan instrumen validasi ahli budaya.

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi disusun dan digunakan untuk ahli materi terkait kevalidan tujuan pembelajaran, isi soal dan materi.

Kisi-kisi lembar validasi ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi⁶¹

No.	Aspek	Pernyataan	Butir
1.	Kevalidan Isi	Kesesuaian isi Monopoli	1-3
2.	Kevalidan Materi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. b. Penyajian materi pembelajaran	4-7
3.	Kebahasaan	a. Kejelasan informasi b. Keterbacaan Monopoli c. Pemanfaatan Bahasa secara efektif dan efisien	8-10

Tabel 3.2 menjelaskan bahwa peneliti menggunakan kisi-kisi diatas sebagai acuan untuk melakukan kevalidan produk pada ahli materi terhadap produk yang peneliti kembangkan sebelum melalui tahap uji coba.

⁶¹ Hera Hastuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers, 2023).

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media disusun dalam bentuk angket yang ditinjau dari empat aspek. Kisi-kisi lembar validasi ahli media yaitu sebagai berikut:⁶²

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media⁶³

No	Aspek	Indikator	Butir Item
1	Tampilan Desain	Komposisi warna tulisan dan latar belakang (<i>background</i>)	1
		Memiliki daya tarik pada desain yang ditampilkan	2
		Pemilihan warna	3
		Kejelasan judul	4
		Kemenarikan desain	5
2	Kemudahan Penggunaan	Sistematika penyajian	6
		Kemudahan penggunaan media pembelajaran	7
3	Konsistensi	Konsistensi penggunaan kata, istilah, dan kalimat	8
		Konsistensi penggunaan bentuk dan huruf	9
4	Kemanfaatan	Kemudahan kegiatan belajar	10
		Menarik fokus belajar peserta didik	11
5	Kegrafikan	Penggunaan warna	12
		Penggunaan huruf	13,14

Tabel 3.3 Menjelaskan bahwa peneliti menggunakan kisi-kisi tersebut sebagai acuan dalam melakukan penilaian kevalidan produk

⁶² Vigih Hery Kristanto, "*Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*," 1st ed. (Deepublish, 2018).

⁶³ Vigih Hery Kristanto, "*Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*," 1st ed. (Deepublish, 2018).

kepada ahli media terhadap produk yang dikembangkan sebelum melaksanakan uji coba.

c. Instrumen Validasi Ahli Budaya

Lembar validasi ini disusun dan digunakan untuk ahli budaya yang ditinjau dari kualitas isi monopoli tapis Lampung. Kisi-kisi lembar validasi ahli budaya dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:⁶⁴

Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Budaya

No	Aspek	Indikator	Butir Item
1	Kualitas isi Monopoli	Informasi terkait budaya yang tercantum benar adanya	1
		Menambah wawasan peserta didik terkait budaya Lampung	2
		Penulisan istilah sesuai dengan ejaan bahasa	3
		Pengilustrasian yang digunakan merupakan budaya Lampung	4
		Kesesuaian gambar yang digunakan pada monopoli terhadap budaya Lampung	5
		Aspek budaya Lampung yang digunakan sesuai dengan materi	6
		Aspek budaya Lampung yang digunakan bersifat nyata	7
		Kejelasan gambar mengenai budaya Lampung dengan materi	8
		Permasalahan yang ditampilkan sesuai dengan budaya Lampung	9
		Pemilihan gambar aspek budaya yang digunakan merepresentasikan budaya Lampung secara tepat.	10

⁶⁴ Tri Suranti and Endah Wulantina "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Development Of Ethnomathematics-Based E-Module On Equation And Inequality Of One Variable Linear Equations Materials For Class Vii," *Equation* 6, no.1 (2023).

Tabel 3.4 menunjukkan bahwa peneliti menggunakan kisi-kisi tersebut sebagai acuan dalam penilaian kevalidan produk oleh ahli budaya sebelum melakukan uji coba.

2. Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Instrumen angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli tapis Lampung berbasis etnomatematika yang telah dikembangkan. Instrumen ini berbentuk angket tertutup dengan menggunakan skala *likert* 1–4. Kategori penilaian respon peserta didik pada skala *likert* disajikan dalam tabel pada bagian berikut:

Tabel 3.5 Skala Penilaian Respon Peserta Didik⁶⁵

Skala	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Tabel 3.5 menampilkan skala penilaian respon peserta didik menggunakan model skala Likert. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan peserta didik terhadap setiap pernyataan yang terdapat dalam instrumen penelitian, sehingga peneliti dapat menilai sejauh mana peserta didik menerima dan merespon media pembelajaran yang dikembangkan. Skala Likert ini membantu menyajikan data secara

⁶⁵ Nova Triyas Admadianti and Mochamad Arif Irfa'i, "Pengembangan Modul Teknologi Mekanik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Pemesinan Smk Negeri 3 Buduran Sidoarjo," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 5, no. 2 (2016): 62–67.

kuantitatif, memudahkan analisis, dan memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai tanggapan peserta didik terhadap produk penelitian.

Angket respon peserta didik dalam penelitian ini terdiri atas empat aspek penilaian. Adapun kisi-kisi lembar angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik ⁶⁶

No	Aspek	Kriteria	Nomor Angket
1.	Kemudahan	Kemudahan penggunaan media	1
		Kemudahan materi yang ada pada media pembelajaran monopoli	2
2.	Materi dan Gambar	Kemenarikan grafis dalam media pembelajaran monopoli	3
		Penyajian materi yang menarik	4
		Ketepatan soal dengan materi	5
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran monopoli	6
4.	Tulisan	Kejelasan tulisan dalam media pembelajaran monopoli	7
5.	Keterpaduan	Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran monopoli	8
		Kesesuaian tata letak dan elemen tapis Lampung dalam monopoli	9
		Kesesuaian nuansa budaya dan warna tapis Lampung yang mendukung suasana belajar	10

Tabel 3.6 menjelaskan bahwa peneliti menggunakan kisi-kisi tersebut sebagai acuan dalam penilaian kevalidan produk terhadap respon peserta didik. Kisi-kisi ini membantu memastikan bahwa instrumen yang digunakan

⁶⁶ Amalia Safaatin, Selvi Loviana and Yuyun Yuniarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2022).

relevan, sistematis, dan mampu mengukur tanggapan peserta didik secara akurat. Kisi-kisi tersebut juga memudahkan peneliti dalam menyusun butir-butir pertanyaan agar sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Instrumen Penilaian Ahli

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kevalidan monopoli yang dikembangkan oleh peneliti, melalui hasil lembar validasi yang telah diisi oleh para validator atau ahli dengan menggunakan skala *Likert*. Dalam penelitian ini, acuan penilaian yang digunakan untuk validasi ahli mengacu pada pedoman skor tertentu yakni:

Tabel 3.7 Kriteria penilaian Instrumen Validasi⁶⁷

Skor	Kriteria
4	Sangat Valid
3	Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

Tabel 3.7 menunjukkan kriteria penilaian yang digunakan oleh para ahli dalam melakukan validasi terhadap instrumen penelitian. Setiap butir penilaian diberikan skor sesuai dengan tingkat kelayakan instrumen, mulai dari sangat valid hingga tidak valid. Data hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat validitas instrumen secara keseluruhan.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D Edisi Kesatu*.

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut.⁶⁸

$$p = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor kriterium}} \times 100\%$$

Skor Kriterium: Skor tertinggi tiap butir × jumlah responden

Keterangan:

p = persentase kevalidan monopoli

Hasil perhitungan kemudian dianalisis dengan menggunakan pedoman skala interpretasi pada skala *Likert* yakni:

Tabel 3.8 Kategori Penilaian Ahli⁶⁹

Skor	Kategori
$75,01\% \leq P \leq 100,00\%$	Sangat valid
$50,01\% \leq P \leq 75,00\%$	Valid
$25,01\% \leq P \leq 50,00\%$	Cukup valid
$< 25,01\%$	Kurang valid

Tabel 3.8 menunjukkan kategori penilaian validitas media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian para ahli. Kategori tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran.

2. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Analisis angket respon peserta didik dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kemenarikan media permainan monopoli yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket ini kemudian dianalisis untuk menilai aspek kepraktisan dan daya tarik media pembelajaran. Berikut disajikan skala *likert* pada tabel 3.9 yang digunakan dalam angket penelitian.

⁶⁸ Riduwan and Akdon, "Rumus Dan Data Analisis Statistika (Bandung: Alfabeta, 2015), 18.

⁶⁹ Akdon and Ridwan, 2015.

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Angket Respon Peserta Didik⁷⁰

No	Pilihan Jawaban	Butir item
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Tidak Baik	2
4	Sangat Tidak Baik	1

Tabel 3.9 menyajikan kriteria penilaian angket respon peserta didik yang digunakan sebagai pedoman dalam menginterpretasikan hasil penilaian.

Data yang terkumpul dari angket respon peserta didik selanjutnya dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{TS}{Smax} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Menarik

TS = Total skor yang diperoleh

$Smax$ = Skor maksimal

Hasil persentase angket respon peserta didik digunakan sebagai acuan dalam menetapkan kriteria instrumen menarik berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Instrumen Menarik⁷¹

Persentase	Kriteria
75,01% – 100,00%	Sangat Menarik
50,01% – 75,00%	Menarik
25,01% – 50,00%	Tidak Menarik
< 25,01%	Sangat Tidak Menarik

Tabel 3.10 menyajikan kriteria penilaian tingkat kemenarikan instrumen skor yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik.

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D Edisi Kesatu*.

⁷¹ Uci Marisa, Yulianti, and Arief Rahman Hakim, "Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Di Masa Pandemi Covid-19," *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 4, no. September (2020).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran matematika Monotala, yaitu permainan monopoli berbasis kearifan lokal Tapis Lampung pada materi aritmatika sosial. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model pengembangan 4D yang meliputi empat tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Hasil pengembangan dan penelitian diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian, peneliti melaksanakan empat langkah utama, yaitu analisis awal-akhir (*front-end analysis*), analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis awal-akhir (*front-end analysis*)

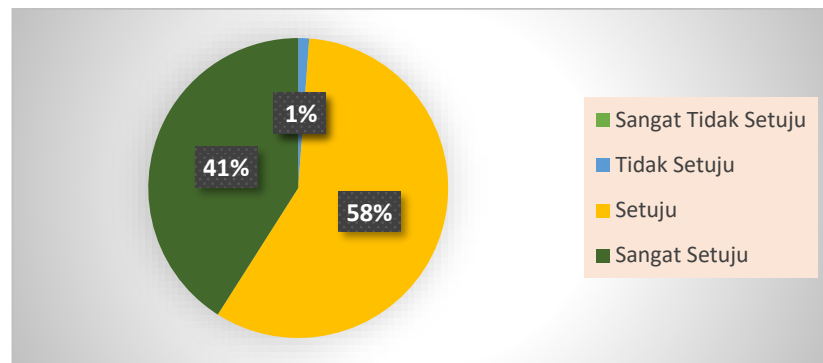
Analisis ini dilakukan sebagai upaya untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran matematika, serta menelaah respons peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial. Melalui hasil wawancara dengan guru matematika di MTs TQ Al-Falahiyah, peneliti memperoleh informasi bahwa tantangan utama dalam

pembelajaran matematika kelas VII adalah rendahnya minat belajar peserta didik serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan presentasi *Powerpoint*, yang pemanfaatannya belum optimal karena keterbatasan fasilitas pendukung.

Peneliti menganalisis hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial. Berdasarkan data nilai latihan peserta didik kelas VII A yang berjumlah 25 orang, diperoleh bahwa hanya 7 peserta didik atau sebesar 28% yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ≥ 75 . Sebanyak 18 peserta didik atau sebesar 72% memperoleh nilai di bawah 75 sehingga belum mencapai ketuntasan belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep aritmatika sosial. Rendahnya tingkat ketuntasan tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu membantu peserta didik memahami materi secara optimal.

Peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran matematika melalui penyebaran angket kepada peserta didik di MTs TQ Al-Falahiyah. Hasil angket kebutuhan media pembelajaran yang terdiri dari sepuluh pertanyaan menunjukkan

bahwa sebagian besar peserta didik tertarik pada penggunaan media pembelajaran yang dikaitkan dengan budaya lokal, khususnya tapis Lampung



Gambar 4.1 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Matematika

Gambar 4.1 menunjukkan hasil angket kebutuhan media pembelajaran yang diisi oleh 51 peserta didik dengan total 510 respon, diperoleh bahwa 57,8% respon berada pada kategori setuju dan 41,0% berada pada kategori sangat setuju. Sementara itu, respon tidak setuju hanya sebesar 1,2% dan tidak terdapat respon sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik memberikan respon positif terhadap kebutuhan media pembelajaran pada materi Aritmatika Sosial. Mayoritas peserta didik juga memberikan respon positif terhadap media pembelajaran berbentuk permainan, karena dinilai dapat membantu memahami materi aritmatika sosial serta meningkatkan ketertarikan dan motivasi dalam belajar matematika.

Selain penyajian data dalam bentuk rekapitulasi hasil angket peneliti juga melampirkan contoh lembar angket yang telah diisi oleh peserta didik sebagai data pendukung. Contoh lembar angket tersebut berasal dari salah satu peserta didik kelas VIII MTs TQ Al-Falahiyah yang mengisi angket pada tahap pra-survei kebutuhan media pembelajaran. Lembar angket ini disajikan untuk memberikan gambaran autentik mengenai respons peserta didik terhadap kebutuhan media pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmatika sosial berbasis permainan dan budaya lokal.

Pemilihan peserta didik kelas VIII sebagai responden dalam analisis kebutuhan media pembelajaran didasarkan pada pertimbangan bahwa materi aritmatika sosial merupakan materi kelas VII semester 2 sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada semester 1. Peserta didik kelas VIII dipilih karena telah mempelajari materi tersebut pada tahun ajaran sebelumnya, sehingga diharapkan mampu memberikan respon yang lebih objektif dan berdasarkan pengalaman belajar yang telah dialami.

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran: Matematika
Materi: Aritmatika Sosial
Bidang Peserta Didik:
Nama (Isilah):
Kelas:

A. Petunjuk Pengisian
1. Isi jawaban terlebih dahulu.
2. Setelah selesai mengisi identitas, silahkan isi pertanyaan pada tabel di bawah ini.
3. Berikan tanda checklist (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat sendiri tanpa dipengaruhi siapapun.
4. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai matematika, sehingga tidak perlu takut untuk mengisi pengisian ini.
5. Mohon diisi dan berikan sebagai berikut:
STS: Sangat Tidak Sesuai TS: Tidak Sesuai
S: Sesuai

B. Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran yang dikaitkan dengan budaya lokal dalam pembelajaran Matematika.				✓
2	Media pembelajaran berbasis permainan dapat membuat saya memahami materi Aritmatika Sosial.				✓
3	Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat menunjang kegiatan dalam pembelajaran Matematika.				✓
4	Media pembelajaran berbasis budaya lokal membuat saya pembelajaran lebih menyenangkan karena relevan dengan kehidupan sehari-hari.				✓
5	Penggunaan media pembelajaran yang inovatif meningkatkan motivasi saya dalam mempelajari Aritmatika Sosial.				✓

C. Penutup
Apas perhatian dan budiannya Anda dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Gambar 4.2 Angket Kebutuhan Media Peserta Didik

Gambar 4.2 menunjukkan hasil angket pra-survei kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran matematika. Hasil angket pra-survei diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran matematika berbasis permainan yang menarik, kontekstual, dan bernuansa budaya lokal untuk mendukung pemahaman materi aritmatika sosial.

b. Analisis konsep

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap analisis konsep adalah melakukan wawancara dengan guru matematika untuk mengkaji konsep-konsep utama yang akan diajarkan pada materi aritmatika sosial. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun konsep-konsep penting yang akan dipelajari peserta didik secara sistematis sehingga materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Proses analisis konsep dilakukan dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) matematika kelas VII semester 2 pada elemen bilangan. Berdasarkan CP tersebut, peneliti kemudian merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP) yang menjadi dasar dalam menentukan ruang lingkup materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran.

Konsep-konsep aritmatika sosial berdasarkan CP dan TP yang dianalisis meliputi nilai keseluruhan, nilai per unit, nilai sebagian, serta transaksi jual beli yang mencakup harga pembelian, harga penjualan, untung, rugi, persentase keuntungan dan kerugian, rabat (diskon), bruto, dan neto. Konsep-konsep tersebut kemudian diorganisasikan ke dalam beberapa submateri agar penyajian materi dapat dilakukan secara runtut dan memudahkan peserta didik dalam memahami hubungan antar konsep aritmatika sosial.

Hasil analisis konsep ini selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) berkonteks etnomatematika, sehingga konsep aritmatika sosial dapat disajikan secara sistematis dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Analisis tugas

Tahap analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi aktivitas pembelajaran dan kemampuan yang perlu dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi aritmatika sosial. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika untuk mengetahui kompetensi yang harus dikuasai peserta didik serta jenis kegiatan belajar yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Peserta didik diharapkan mampu menerapkan konsep aritmatika sosial dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kegiatan jual beli dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan yang perlu dikembangkan meliputi menghitung harga beli dan harga jual, menentukan keuntungan dan kerugian, menghitung persentase keuntungan dan kerugian, serta menentukan besar diskon pada suatu transaksi.

Analisis tugas ini disusun berdasarkan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang digunakan di MTs TQ Al-Falahiyah. Hasil analisis tugas kemudian digunakan sebagai dasar dalam merancang aktivitas permainan dalam media pembelajaran Monotala, sehingga setiap kegiatan yang terdapat dalam permainan dapat membantu peserta didik melatih kemampuan menyelesaikan masalah aritmatika sosial secara kontekstual dan menarik.

d. Perumusan tujuan pembelajaran

Pada tahap ini peneliti meringkas hasil analisis konsep dan analisis tugas yang telah dilakukan sebelumnya sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) sesuai dengan kebutuhan peserta didik di MTs TQ Al-Falahiyah. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran matematika.

Hasil analisis menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Monotala, yaitu untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep aritmatika sosial melalui media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Tujuan pembelajaran tersebut dirumuskan agar peserta didik mampu memahami dan menyelesaikan permasalahan aritmatika sosial, seperti harga beli, harga jual, untung, rugi, diskon, dan persentase, yang dikaitkan dengan konteks budaya lokal Lampung.

2. Tahap perencanaan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap perancangan ini terdiri atas beberapa langkah sebagai berikut:

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang peneliti pilih adalah media monopoli tapis Lampung dengan tujuan membantu dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis tapis Lampung merupakan tahap perancangan dan penyusunan isi media pembelajaran. Media ini dikembangkan pada materi aritmatika sosial dengan menyesuaikan tampilan, komponen permainan, dan aturan main.

1) Tampilan papan permainan monopoli tapis Lampung

Desain media pembelajaran monopoli tapis Lampung (Monotala) dirancang menggunakan aplikasi Canva sehingga tampilan media menjadi lebih menarik. Media dicetak menggunakan bahan *art paper* dengan ukuran 30 cm × 30 cm. Setiap petak permainan berisi alat, bahan tapis Lampung, tapis Lampung dan produk turunan dari tapis Lampung yang dapat disewa dan diperjualbelikan. Berikut ini tampilan papan monopoli tapis Lampung yang peneliti kembangkan.



Gambar 4.3 Papan Permainan Monotala

2) Daftar Harga Aset Monopoli

Daftar harga aset pada monopoli tapis Lampung disusun menyerupai sistem harga pada permainan monopoli pada umumnya. Perbedaannya, daftar harga aset ini digunakan sebagai acuan bagi pemain dalam melakukan transaksi pembelian maupun penyewaan aset. Apabila suatu aset telah dimiliki oleh seorang pemain dan kemudian diinjak oleh pemain lain, maka pemain tersebut wajib membayar biaya sewa sesuai dengan ketentuan harga yang tercantum dalam daftar.

DAFTAR HARGA ASET			
MONOPOLI TAPIS LAMPUNG			
 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 2.000 Harga Jual Rp. 2.500	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000
 Harga Beli Rp. 12.000 Harga Jual Rp. 14.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 12.000 Harga Jual Rp. 14.000
 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000
 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000
 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000
 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000	 Harga Beli Rp. 10.000 Harga Jual Rp. 12.000

Gambar 4.4 Papan Daftar Harga Aset Permainan Monotala

3) Petunjuk Permainan Monotala

Bagian ini terdiri dari petunjuk penggunaan permainan monopoli tapis Lampung.

PETUNJUK PERMAINAN
MONOPOLI TAPIS LAMPUNG
<p>Tujuan Permainan: Permainan bertujuan untuk melatih pemahaman pemain terhadap konsep aritmatika sosial melalui aktivitas jual beli aset. Pemain berupaya mengoptimalkan aset dengan nilai tertinggi dalam dua putaran permainan, dengan cara membeli, menjual, dan mengelola aset secara strategis berdasarkan perhitungan yang tepat. Pemain dengan total nilai aset yang diupiahkan paling besar akan menjadi pemenang.</p> <p>Cara Bermain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi jumlah pemain (5-6) kelompok atau pemain, mengatur urutan pemain dan menyiapkan permainan Monotala dengan menyusun uang sesuai nominal serta meletakkan kartu dana umum dan kartu kesempatan pada posisi yang telah ditentukan. 2. Guru membagikan modal awal berupa uang permainan dengan nominal Rp200.000 hingga Rp300.000 kepada siswa pemain agar mereka dapat melakukan transaksi jual beli aset secara strategis berdasarkan konsep aritmatika sosial. 3. Siswa melemparkan dadu dan meletakkan bidak pada papan Monotala sesuai urutan yang telah ditentukan. 4. Guru mengarahkan siswa pertama untuk memulai permainan dan melaksanakan langkah permainan berdasarkan hasil lemparan dadu. 5. Jika siswa berhenti pada petak yang berisi aset tapis Lampung, siswa dapat membeli aset tersebut berdasarkan daftar harga beli dan setiap pemain lawan berhenti pada aset yang sudah dibeli oleh pemain lain maka ia wajib membayar 1% dari harga beli. 6. Jika siswa ingin menjual aset tersebut kepada pihak bank atau lawan maka dijual dengan keuntungan 25% dari harga beli. 7. Siswa yang berhenti pada petak dana umum atau kesempatan mengambil satu kartu soal aritmatika sosial berbasis stonematika tapis Lampung. Siswa yang menjawab benar diberikan hadiah 15.000 dan jika salah dikenakan denda Rp10.000, yang diberikan kepada pemain lain yang dapat menjawab dengan benar atau disetorkan ke bank jika tidak ada pemain yang menjawab dengan benar. 8. Pemenang ditentukan dengan siswa yang memiliki jumlah nilai aset yang diupiahkan paling besar sesuai dengan tujuan permainan.

Gambar 4.5 Papan Petunjuk Permainan Monotala

4) Kartu Kesempatan dan Dana Umum

Kartu Kesempatan dan Dana Umum pada monopoli berbasis tapis Lampung dirancang berisi soal-soal aritmatika sosial yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) pada level kognitif C2, sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan

pembelajaran (ATP). Soal-soal dikaitkan dengan konteks tapis Lampung serta aset-aset yang terdapat pada papan permainan monopoli. Meskipun demikian, tetap disediakan kartu bebas penjara sesuai dengan ketentuan permainan.



Gambar 4.6 Kartu Kesempatan dan Dana Umum Permainan Monotala

c. Pembuatan Instrumen Penelitian

Peneliti menyusun instrumen penelitian sebagai alat untuk memperoleh data yang diperlukan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa lembar yang diberikan kepada validator angket, ahli materi, ahli media, dan ahli budaya. Lembar validasi tersebut digunakan untuk menilai tingkat kevalidan bahan ajar yang dikembangkan dari berbagai aspek, seperti kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, tampilan media, serta kesesuaian unsur budaya yang digunakan dalam media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba pada kelompok kecil.

Penilaian kevalidan dilakukan menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu mulai dari kategori tidak baik, kurang baik, baik, hingga sangat baik. Skala tersebut digunakan untuk memudahkan para validator dalam memberikan penilaian secara sistematis terhadap setiap indikator yang terdapat dalam instrumen. Hasil penilaian dari para validator kemudian digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penilaian validasi oleh para ahli disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.1 Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Pernyataan	Butir
1.	Kevalidan Isi	a. Kesesuaian isi Monopoli	1-3
2.	Kevalidan Materi	b. Kesesuaian materi dengan TP c. Penyajian materi pembelajaran	4-7
3.	Kebahasaan	d. Kejelasan informasi e. Keterbacaan Monopoli f. Pemanfaatan Bahasa secara efektif dan efisien	8-10

Tabel 4.1 menunjukkan instrumen validasi ahli materi yang digunakan peneliti untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta aspek kebahasaan pada media monopoli yang dikembangkan.

Tabel 4.2 Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir Item
1	Tampilan Desain	Komposisi warna tulisan dan latar belakang (<i>background</i>)	1
		Memiliki daya tarik pada desain yang ditampilkan	2
		Pemilihan warna	3
		Kejelasan judul	4
		Kemenarikan desain	5
2	Kemudahan Penggunaan	Sistematika penyajian	6
		Kemudahan penggunaan media pembelajaran	7
3	Konsistensi	Konsistensi penggunaan kata, istilah, dan kalimat	8
		Konsistensi penggunaan bentuk dan huruf	9
4	Kemanfaatan	Kemudahan kegiatan belajar	10
		Menarik fokus belajar peserta didik	11
5	Kegrafikan	Penggunaan warna	12
		Penggunaan huruf	13,14

Tabel 4.2 menunjukkan instrumen validasi ahli media yang digunakan peneliti untuk menilai kelayakan media monopoli yang dikembangkan berdasarkan aspek tampilan desain, kemudahan penggunaan, konsistensi, kemanfaatan, dan kegrafikan.

Tabel 4.3 Instrumen Validasi Ahli Budaya

No.	Aspek	Indikator	Butir Item
1.	Kualitas isi Monopoli	Informasi terkait budaya yang tercantum benar adanya	1
		Menambah wawasan peserta didik terkait budaya Lampung	2
		Penulisan istilah sesuai dengan ejaan bahasa	3
		Pengilustrasian yang digunakan merupakan budaya Lampung	4
		Kesesuaian gambar yang digunakan pada monopoli terhadap budaya Lampung	5
		Aspek budaya Lampung yang digunakan sesuai dengan materi	6
		Aspek budaya Lampung yang digunakan bersifat nyata	7
		Kejelasan gambar mengenai budaya Lampung dengan materi	8
		Permasalahan yang ditampilkan sesuai dengan budaya Lampung	9
		Pemilihan gambar aspek budaya yang digunakan merepresentasikan budaya Lampung secara tepat.	10

Tabel 4.3 menunjukkan instrumen validasi ahli budaya yang digunakan peneliti untuk menilai kesesuaian unsur budaya Lampung yang terdapat dalam media monopoli, meliputi keakuratan informasi budaya, penggunaan ilustrasi, serta keterkaitan aspek budaya dengan materi pembelajaran.

Tabel 4.4 Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Kriteria	Nomor Angket
1.	Kemudahan	Kemudahan penggunaan media	1
		Kemudahan materi yang ada pada media pembelajaran monopoli	2
2.	Materi dan Gambar	Kemenarikan grafis dalam media pembelajaran monopoli	3
		Penyajian materi yang menarik	4
		Ketepatan soal dengan materi	5
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran monopoli	6
4.	Tulisan	Kejelasan tulisan dalam media pembelajaran monopoli	7
5.	Keterpaduan	Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran monopoli	8
		Kesesuaian tata letak dan elemen tapis Lampung dalam monopoli	9
		Kesesuaian nuansa budaya dan warna tapis Lampung yang mendukung suasana belajar	10

Tabel 4.4 menunjukkan instrumen angket respon peserta didik yang digunakan peneliti untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli yang dikembangkan berdasarkan aspek kemudahan, materi dan gambar, bahasa, tulisan, serta keterpaduan tampilan media.

3. Tahapan pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan setelah produk berupa media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) berkonteks etnomatematika Lampung selesai dirancang. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan dalam pembelajaran matematika. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Validasi produk

Produk media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) yang telah selesai dikembangkan selanjutnya melalui proses validasi oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya. Proses validasi ini melibatkan dosen dan guru yang terdiri atas dua validator ahli media dan dua validator ahli materi. Validator menilai kualitas produk dari berbagai aspek untuk memastikan bahwa setiap komponen media pembelajaran memenuhi standar kevalidan sebelum digunakan dalam pembelajaran matematika.

Validasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan media, memperoleh saran dan masukan perbaikan, serta menguji kevalidan dan kevalidan media pembelajaran Monotala sebelum diimplementasikan lebih lanjut. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang telah disusun melalui aspek-aspek penilaian yang telah ditentukan.

1) Validasi ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kevalidan kegrafisan dan kevalidan penyajian pada media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung). Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa tampilan, tata letak, dan penyajian media pembelajaran telah sesuai serta mendukung proses pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yang terdiri atas dosen dan guru yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran. Hasil penilaian dari para ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Butir	Skor	
			Validator 1	Validator 2
1	Tampilan desain	1	4	4
		2	3	3
		3	4	4
		4	4	4
		5	3	3
2	Kemudahan penggunaan	6	3	4
		7	4	4
3	Konsistensi	8	4	3
		9	3	3
4	Kemanfaatan	10	3	4
		11	4	4
5	Kegrafikan	12	3	4
		13	4	4
		14	4	3
Jumlah skor			50	51
Skor maksimal			56	56
P			89%	91%
Rata-rata total			90%	
Kategori kevalidan			Sangat valid	

Tabel 4.5 menyatakan penilaian dari validator satu mencapai P (kevalidan) sebesar 89% dan penilaian dari validator dua yaitu P (kevalidan) sebesar 91% dengan demikian rata-rata total P (kevalidan) sebesar 90% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) yang peneliti kembangkan dalam kategori “sangat valid” dengan sedikit revisi sehingga produk dapat diuji coba kepada peserta didik.

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang validator yang terdiri dari seorang dosen dan seorang guru yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan matematika. Kedua validator tersebut melakukan penilaian terhadap materi yang terdapat dalam media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) untuk memastikan kesesuaian isi materi dengan konsep aritmatika sosial yang diajarkan kepada peserta didik. Proses validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi sebelum media digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi mencakup beberapa aspek, yaitu aspek isi materi, aspek kebahasaan, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Aspek isi materi berkaitan dengan ketepatan dan kelengkapan materi yang disajikan, sedangkan aspek kebahasaan menilai kejelasan serta keterbacaan bahasa yang digunakan dalam media. Sementara

itu, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan mampu mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan. Hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli materi tersebut selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Butir	Skor	
			Validator 1	Validator 2
1	Kevalidan isi	1	4	4
		2	3	3
		3	4	4
2	Kevalidan materi	4	3	4
		5	4	3
		6	3	4
3	Kebahasaan	7	4	4
		8	3	3
		9	3	4
Jumlah skor			31	33
Skor maksimal			36	36
P			86%	91%
Rata-rata total			88%	
Kategori kevalidan			Sangat valid	

Tabel 4.6 di atas didapatkan hasil penilaian dari validator satu mencapai P (kevalidan) sebesar 86% dan penilaian dari validator dua yaitu P (kevalidan) sebesar 91%. Hasil tersebut didapatkan rata-rata total P (kevalidan) sebesar 88% yang menunjukkan media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) yang dikembangkan peneliti dalam kategori “Sangat valid” dengan

sedikit revisi sehingga dapat digunakan untuk uji coba produk kepada peserta didik.

3) Validasi ahli budaya

Validasi ahli budaya ini dilakukan oleh dua orang Guru pada mata pelajaran bahasa Lampung. Adapun hasil validasi lembar penilaian ahli budaya disajikan pada tabel berikut ini

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Budaya

No	Aspek	Butir	Skor	
			Validator 1	Validator 2
1	Kualitas isi monopoli	1	4	4
		2	4	4
		3	3	3
		4	4	4
		5	4	4
		6	4	4
		7	4	4
		8	4	4
		9	4	4
		10	4	4
Jumlah skor			39	39
Skor maksimal			40	40
P			97%	97%
Rata-rata total			97%	
Kategori kevalidan			Sangat valid	

Tabel 4.7 hasil validasi ahli budaya menunjukkan rata-rata total sebesar 97% dan menunjukkan bahwa media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) yang dikembangkan dalam kategori kevalidan “Sangat valid” dengan revisi perbaikan sehingga dapat digunakan untuk melakukan uji coba produk kepada peserta didik.

b. Revisi produk

Validator memberikan berbagai saran dan masukan terkait media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) yang dikembangkan setelah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Melalui proses tersebut, peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelemahan produk yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, tahap selanjutnya adalah revisi produk.

Revisi produk dilakukan dengan memperbaiki kekurangan yang ada sesuai dengan saran dan masukan dari para validator ahli, sehingga dihasilkan media pembelajaran yang lebih baik, valid, dan siap untuk diujicobakan kepada peserta didik. Adapun perbaikan yang disarankan oleh para validator disajikan sebagai berikut.

1) Revisi ahli materi

Saran dan perbaikan terhadap media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi materi serta kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan masukan yang diberikan, peneliti kemudian melakukan beberapa perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Adapun saran dan hasil perbaikan dari validator ahli materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Saran Validator Dan Hasil Perbaikan Ahli Materi

No	Saran perbaikan	Hasil
1	Penyusunan Kalimat pada setiap soal pada kartu kesempatan dan dana umum	Susunan kalimat pada setiap soal menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2	Tampilan gambar pada setiap soal pada kartu kesempatan dan dana umum	Gambar pada kartu kesempatan dan dana umum sudah disesuaikan dengan soal.
3	Penyajian materi belum tersebar keseluruhan sub bab materi pada kartu kesempatan dan dana umum	Materi sudah tersebar keseluruhan bab dan ditambahkan terkait pajak, bruto, neto, tara dan bunga.
4.	Penyajian soal pada kartu kesempatan dan dana umum sebutkan jenis kain tapisnya	Dalam soal sudah disebutkan jenis tapis atau produknya
5.	Setiap gambar belum terlihat jelas	Ukuran monopoli sudah diperbesar sehingga setiap gambar terlihat jelas

Tabel 4.8 menunjukkan saran dan perbaikan yang diberikan oleh validator ahli materi terhadap media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung). Saran tersebut kemudian dijadikan acuan oleh peneliti dalam melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.

Peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi dengan tujuan menghasilkan media Monotala (Monopoli Tapis Lampung) yang lebih valid, menarik, dan sesuai untuk digunakan dalam proses

pembelajaran matematika. Berikut disajikan tabel hasil desain perbaikan sebelum dan sesudah revisi dar validasi oleh ahli materi.



Gambar 4.7 Perbaikan Desain Media Monotala Dari Ahli Materi

Gambar 4.7 menunjukkan perbaikan sebelum dan sesudah perbaikan kartu kesempatan dan dana umum berdasarkan saran validator. Perbaikan dilakukan pada penyusunan kalimat soal agar sesuai kaidah bahasa Indonesia serta penyesuaian gambar dengan isi soal. Perubahan ini bertujuan meningkatkan kejelasan dan kesesuaian kartu yang dikembangkan.



Gambar 4.8 Perbaikan Desain Media Monotala Dari Ahli Materi

Gambar 4.8 menunjukkan perbaikan berupa penambahan dan pemerataan materi pada kartu kesempatan dan dana umum sesuai saran validator. Materi telah disesuaikan agar mencakup seluruh subbab serta

ditambahkan konsep pajak, bruto, neto, tara, dan bunga. Selain itu, soal telah diperjelas dengan mencantumkan jenis tapis atau produk yang sesuai dengan soal



Gambar 4.9 Perbaikan Desain Media Monotala Saran Ahli Materi

Gambar 4.9 disajikan hasil perbaikan yang telah dilakukan pada media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) sehingga ukuran monopoli sudah diperbesar agar setiap gambar terlihat jelas, sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli materi.

2) Revisi Ahli Media

Saran dan perbaikan terhadap media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) yang diberikan oleh validator ahli media disajikan pada tabel di bawah. Masukan tersebut berkaitan dengan aspek tampilan, desain, dan kelayakan media dalam mendukung proses pembelajaran. Saran yang diberikan kemudian digunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 4.9 Hasil Perbaikan Dan Saran Validator Ahli Media

No	Saran perbaikan	Hasil
1	Penggunaan kertas	Peneliti melakukan perbaikan pada penggunaan kertas agar lebih sesuai dan nyaman digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta tidak mudah rusak.
2	Tulisan font bisa diperbesar pada kartu dan daftar harga	Ukuran font pada kartu permainan dan daftar harga diperbesar sehingga tulisan menjadi lebih jelas, mudah dibaca, dan dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik saat menggunakan media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung).

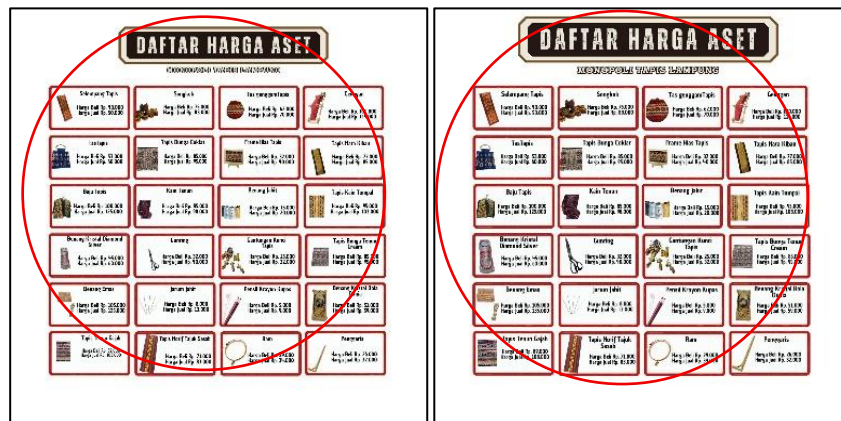
Tabel 4.9 menunjukkan hasil perbaikan media berdasarkan saran yang diberikan oleh validator ahli media. Saran tersebut dijadikan acuan oleh peneliti dalam melakukan revisi untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media dengan tujuan menghasilkan media Monotala yang lebih valid, menarik, dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Berikut disajikan gambar hasil desain perbaikan sebelum dan sesudah revisi dar validasi oleh ahli media.



Gambar 4.10 Perbaikan Desain Kartu Soal Berdasarkan Saran Ahli Materi

Gambar 4.10 menunjukkan hasil perbaikan pada kartu soal dengan ukuran font lebih besar agar tulisan menjadi jelas, mudah dibaca dan dapat dipahami oleh peserta didik.



Gambar 4.11 Perbaikan Ukuran Font pada Daftar Harga Monotala

Gambar 4.11 menampilkan hasil perbaikan ukuran font daftar harga diperbesar pada media monopoli tapis Lampung agar informasi utama lebih menonjol sesuai saran validator ahli media.

3) Ahli Budaya

Saran dan perbaikan terhadap media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) yang diberikan oleh validator ahli budaya disajikan pada tabel di bawah. Masukan tersebut berkaitan dengan kesesuaian unsur budaya Lampung yang terdapat dalam media pembelajaran. Saran yang diberikan kemudian dijadikan acuan oleh peneliti untuk melakukan penyempurnaan terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 4.10 Hasil Perbaikan dan Saran Validator Ahli Budaya

No	Saran perbaikan	Hasil
1	Penggunaan warna pada papan monopoli yang kurang tajam	Penggunaan warna sudah dipertajam

Tabel 4.10 menunjukkan saran perbaikan dari validator ahli budaya serta hasil revisi yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai upaya penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan

Hasil kekurangan yang ditemukan, peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media dengan tujuan menghasilkan media Monotala (Monopoli Tapis Lampung) yang lebih valid, menarik, dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Berikut disajikan gambar hasil desain perbaikan sebelum dan sesudah revisi dar validasi oleh ahli media.

**Gambar 4.12 Perbaikan Penggunaan Warna pada Papan Monotala**

Pada gambar 4.12 merupakan perbaikan penggunaan warna pada papan monotala sudah dipertajam sesuai dengan saran perbaikan dari validator ahli budaya.

c. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk ini dilaksanakan terhadap 25 peserta didik MTs TQ Al-Falahiyah. peserta didik Setelah peserta didik selesai

menggunakan media Monotala, mereka diminta untuk mengisi lembar angket respon terhadap media yang telah digunakan. Adapun hasil respon peserta didik diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4.11 Hasil Respon Peserta Didik

Jumlah Keseluruhan	887
Persentase	88,7%
Kategori	Sangat Menarik

Tabel 4.11 merupakan hasil respon peserta didik, uji coba produk ini dilaksanakan pada 25 peserta didik MTs TQ Al-Falahiyah. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata persentase respon peserta didik mencapai 88,7% mengindikasikan bahwa media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat menarik.

4. Tahap Penyebaran (*Dessimination*)

Tahap akhir dalam pengembangan media Monopoli Tapis Lampung adalah tahap penyebaran (*dissemination*). Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid digunakan selanjutnya disebarluaskan ke sekolah yang menjadi lokasi penelitian, yaitu MTs TQ Al-Falahiyah.

Sebagai upaya memperluas pemanfaatan media pembelajaran, media Monopoli Tapis Lampung juga disebarkan ke beberapa madrasah tsanawiyah yang berada di wilayah Batanghari Lampung Timur, di antaranya MTsN 1 Lampung Timur dan MTs Riya`dlatul Ulum. Penyebaran ini bertujuan agar media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara lebih luas dalam proses pembelajaran serta

memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa.

B. Kajian Produk Akhir

1. Validitas Produk Monotala

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran matematika Monotala (Monopoli Tapis Lampung) yang mengintegrasikan unsur budaya Lampung ke dalam pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial. Pemilihan budaya sebagai dasar pengembangan media didasarkan pada pandangan bahwa kehidupan manusia tidak terlepas dari budaya, dan budaya merupakan konteks yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Kondisi tersebut menjadikan budaya sebagai konteks yang mudah dikenali oleh peserta didik.

Ketika materi aritmatika sosial dikaitkan dengan budaya yang dekat dengan kehidupan mereka, peserta didik cenderung lebih mudah memahami konsep matematika karena pembelajaran berlangsung melalui pengalaman yang bermakna dan tidak terlepas dari realitas keseharian peserta didik. Pendekatan ini selaras dengan prinsip etnomatematika yang menekankan keterkaitan antara konsep matematika dengan praktik budaya masyarakat setempat.

Media Monotala dirancang dalam bentuk permainan monopoli non-digital yang bersifat manipulatif dan kontekstual, sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat SMP yang berada pada tahap

perkembangan remaja awal dan memiliki kecenderungan menyukai aktivitas belajar sambil bermain. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna tanpa bergantung pada teknologi digital.

Tahapan validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli budaya, media Monotala telah memenuhi kriteria kevalidan. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Penilaian meliputi aspek tampilan visual, kemenarikan desain, kejelasan aturan permainan, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa media Monotala telah dirancang secara sistematis dan valid digunakan sebagai media pendukung pembelajaran matematika.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Penilaian difokuskan pada kesesuaian materi aritmatika sosial dengan kompetensi dasar, keakuratan konsep, keterpaduan materi dengan konteks permainan, serta kejelasan penggunaan bahasa. Kesesuaian ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media Monotala telah memenuhi aspek kevalidan isi dan mampu membantu peserta didik memahami konsep aritmatika sosial secara kontekstual.

Hasil validasi ahli budaya memperoleh nilai rata-rata sebesar 97% dengan kategori sangat valid. Penilaian difokuskan pada kesesuaian integrasi unsur budaya Lampung, khususnya penggunaan motif tapis

Lampung dan konteks aktivitas ekonomi lokal, dengan nilai-nilai budaya setempat. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi budaya dalam media Monotala dinilai relevan dan tepat, sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran matematika, tetapi juga sebagai media pengenalan dan pelestarian budaya lokal.

Hasil validasi tersebut menyatakan media pembelajaran Monotala dinyatakan valid karena memiliki karakteristik utama yang mendukung kevalidan produk. Pertama, karakteristik kontekstual, yaitu penyajian materi aritmatika sosial yang dikaitkan dengan aktivitas ekonomi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti kegiatan jual beli, perhitungan untung dan rugi, diskon, serta persentase.⁷² Penyajian materi melalui konteks yang berdekatan dengan kehidupan sehari-hari membantu peserta didik memahami konsep matematika secara lebih bermakna.

Kedua, karakteristik budaya, yaitu pengintegrasian unsur budaya Lampung melalui penggunaan motif tapis Lampung dan konteks sosial ekonomi lokal dalam permainan. Pengaitan materi aritmatika sosial dengan budaya lokal dinilai relevan karena materi tersebut secara langsung berkaitan dengan aktivitas ekonomi masyarakat. Pendekatan etnomatematika memungkinkan peserta didik mempelajari konsep matematika sekaligus memahami nilai dan konteks budaya di lingkungan

⁷² Ni Luh Putu Mawarniati, "Pengembangan Modul Aritmatika Sosial Digital Berbasis Cerita Bergambar Dengan Pendekatan Kontekstual" (Universitas Pendidikan Ganesha, 2022).

mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika berbasis etnomatematika mampu meningkatkan pemahaman karena dikaitkan dengan pengalaman dan budaya peserta didik.⁷³

Ketiga, karakteristik berbasis permainan (game-based learning) non-digital, yaitu penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang bersifat manipulatif. Media Monotala memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas bermain menggunakan papan permainan, kartu soal, dan uang permainan.⁷⁴ Karakteristik ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik tingkat MTs yang memiliki kecenderungan menyukai aktivitas belajar sambil bermain.⁷⁵ Melalui permainan yang terstruktur, peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan tanpa bergantung pada penggunaan teknologi digital.

Hasil validasi produk ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran matematika berbasis etnomatematika dinilai valid sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.⁷⁶ Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran matematika terbukti mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih

⁷³ Abdul Rauf Bimantara, "Peran Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika," *Journal Of Social Science Research* 4 (2024): 5–8.

⁷⁴ Bakri et al., "Pengembangan Monopoli Operasi Hitung Untuk Pembelajaran Matematika Kelas III Siswa Sekolah Dasar."

⁷⁵ Dr H Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan," 2019.

⁷⁶ Rahmata, Aldio "Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmatika Sosial."

bermakna karena materi dikaitkan dengan konteks lingkungan dan budaya sekitar peserta didik.

Penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli menunjukkan bahwa media permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁷⁷ Pembelajaran melalui aktivitas bermain yang terarah memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga membantu peserta didik memahami konsep matematika secara aplikatif.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran kontekstual berbasis etnomatematika pada materi aritmatika sosial dinilai valid digunakan karena mampu mengaitkan konsep matematika dengan aktivitas kehidupan sehari-hari, khususnya aktivitas ekonomi seperti jual beli, untung-rugi, dan persentase.⁷⁸ Temuan tersebut memperkuat kevalidan media Monotala sebagai media pembelajaran matematika yang kontekstual dan berbasis budaya.

Media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) dinyatakan valid digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial di MTs.

⁷⁷ Bakri et al., "Pengembangan Monopoli Operasi Hitung Untuk Pembelajaran Matematika Kelas III Siswa Sekolah Dasar."

⁷⁸ Patlan Putra Jaya, As Elly, and Nur Fitriyana, "Pengembangan LKPD Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Pasar Satelit Lubuklinggau Pada Materi Aritmatika Sosial," *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2024): 4–58.

2. Respon Peserta Didik Terhadap Monotala

Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Monotala diperoleh melalui angket respon yang diberikan kepada 29 peserta didik kelas VIII A, diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,7% dengan kategori sangat menarik terhadap media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Monotala memperoleh respon yang sangat positif dari peserta didik

Respon positif tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media Monotala. Ketertarikan peserta didik didukung oleh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran non-digital yang dikaitkan dengan unsur budaya Lampung. Penyajian materi aritmatika sosial melalui permainan yang dekat dengan pengalaman peserta didik membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Respon peserta didik juga menunjukkan bahwa media Monotala membantu mereka dalam memahami materi aritmatika sosial. Materi yang dikaitkan dengan konteks aktivitas ekonomi dan budaya lokal memudahkan peserta didik dalam mengaitkan konsep matematika dengan situasi nyata yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa media Monotala tidak hanya menarik secara

tampilan, tetapi juga fungsional dalam mendukung pemahaman konsep matematika.

Hasil respon peserta didik dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran matematika yang dirancang secara kontekstual dan berbasis etnomatematika mampu memperoleh respon positif dari peserta didik.⁷⁹ Media pembelajaran yang mengaitkan konsep matematika dengan budaya lokal dinilai lebih mudah dipahami dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena pembelajaran terasa lebih dekat dengan kehidupan mereka.⁸⁰

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁸¹ Respon peserta didik terhadap penggunaan media Monotala dalam pembelajaran aritmatika sosial berada pada kategori sangat baik. Media Monotala dinilai menarik, mudah digunakan, serta membantu peserta didik memahami materi aritmatika sosial. Hasil ini menunjukkan bahwa media Monotala dapat diterima dengan baik oleh peserta didik digunakan sebagai media pembelajaran matematika di tingkat SMP.

⁷⁹ Dani Beema, Nugraha dan Kusuma, "Pengembangan Media Belajar Monopoli Matematika Budaya (Monomaba) Berbasis Budaya Di Salatiga Untuk Meningkatkan Kemampuan," : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. September (2024).

⁸⁰ Ronti Simbolon, "Literature Study : Integration of Ethnomathematics in Mathematics Learning in Schools," *Journal of Mathematics Education and Application (JMEA)* 3, no. 2 (2024).

⁸¹ Dian Pratiwi Dian Pratiwi, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Viii A Smpn 3 Tinambung" (Universitas Sulawesi Barat, 2024).

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut disebabkan oleh keterbatasan peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran serta pelaksanaan penelitian. Adapun beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Desain visual, komponen permainan, serta integrasi unsur budaya Lampung dalam media permainan Monotala masih bersifat terbatas, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut agar nilai etnomatematika dan daya tarik media menjadi lebih optimal.
2. Konteks permasalahan aritmatika sosial yang disajikan dalam permainan masih terbatas, sehingga belum sepenuhnya mencerminkan keberagaman aktivitas ekonomi lokal Lampung secara komprehensif.
3. Penelitian ini tidak mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, melainkan hanya menilai kevalidan dan kemenarikan media yang dikembangkan.
4. Uji coba dan diseminasi media pembelajaran Monotala dilakukan secara terbatas pada satuan pendidikan MTs, sehingga media ini belum diuji pada sekolah non-MTs dan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Media pembelajaran ini dirancang sebagai media berbasis permainan yang mengintegrasikan unsur budaya lokal Lampung dengan tujuan mendukung pembelajaran matematika yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Temuan penelitian yang telah dilakukan mengindikasikan simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Monotala pada materi aritmatika sosial memiliki karakteristik berupa pengintegrasian unsur budaya Lampung, khususnya kain tapis, ke dalam media permainan monopoli. Unsur etnomatematika tersebut ditampilkan melalui penggunaan motif tapis, ilustrasi alat dan bahan pembuatan tapis, serta konteks soal aritmatika sosial yang berkaitan dengan kegiatan jual beli dalam budaya tapis Lampung. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media Monotala dinyatakan valid dengan persentase kevalidan dari ahli media sebesar 90% (kategori sangat valid), ahli materi sebesar 88% (kategori sangat valid), dan ahli budaya sebesar 97% (kategori sangat valid).

2. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Monotala dalam pembelajaran aritmatika sosial menunjukkan respon yang sangat positif. Peserta didik tertarik terhadap tampilan media, serta menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, media Monotala memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,7% dengan kategori sangat menarik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Monotala yang dikembangkan melalui tahapan model 4D mampu menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan menarik. Integrasi unsur permainan dan budaya lokal Lampung dalam media Monotala menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan kontekstual bagi peserta didik. Oleh karena itu, media Monotala berpotensi digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial di tingkat SMP.

B. Saran

Melalui hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Monotala (Monopoli Tapis Lampung) pada materi aritmatika sosial, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Saran-saran berikut diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pemanfaatan maupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dan budaya lokal, sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika. Dukungan sekolah dalam bentuk

penyediaan sarana, kebijakan pembelajaran inovatif, serta pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual, menarik dan bermakna bagi peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran Monotala secara optimal sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui penggunaan media ini, peserta didik diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta memperoleh pengalaman belajar yang mendukung pemahaman materi aritmatika sosial melalui aktivitas bermain sambil belajar.

3. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran Monotala sebagai variasi dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmatika sosial. Selain itu, guru juga disarankan untuk mengembangkan atau memodifikasi media pembelajaran berbasis permainan dan budaya lokal sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan desain permainan yang lebih variatif serta memperluas integrasi unsur budaya lokal dari berbagai daerah agar nilai etnomatematika yang disajikan menjadi lebih kaya dan komprehensif.

Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat mencakup materi matematika yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada aritmatika sosial, serta menambahkan fitur permainan edukatif yang lebih beragam guna meningkatkan partisipasi, interaksi, dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Admadianti, Nova Triyas, And Mochamad Arif Irfa'i. "Pengembangan Modul Teknologi Mekanik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Pemesinan Smk Negeri 3 Buduran Sidoarjo." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 5, No. 2 (2016): 62–67.
- Afriyanti, Sulis, Maria Lutfiana, And As Elly. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Aritmatika Sosial." *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, No. 1 (2025).
- Akdon And Ridwan. "Rumus Dan Data Analisis Statistika." Alfabeta, 2015.
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, And Siti Istiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA." *Jurnal Pijar Mipa* 16, No. 2 (2021): 1–7.
- Bakri, Irsan, Devia Farasintia Anisa, Indah Sakinah, And Yeni Meisofa. "Pengembangan Monopoli Operasi Hitung Untuk Pembelajaran Matematika Kelas III Siswa Sekolah Dasar." *Aslama: Jurnal Pendidikan Islam* 02, No. 1 (2025): 27–37.
- Beema, Nugraha dan Kusuma, Dani. "Pengembangan Media Belajar Monopoli Matematika Budaya (Monomaba) Berbasis Budaya Di Salatiga Untuk Meningkatkan Kemampuan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, No.09 (2024).
- Bimantara, Abdul Rauf. "Peran Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, No. 1 (2024): 1–8.
- Choirudin, Choirudin, Mispani Mispani, Agus Setiawan, Ahmad Muslimin, And Muhammad Saidun Anwar. "Bahan Ajar Etnomatematika Situs Purbakala Pugung Raharjo Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa." *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 10, No. 1 (2021): 87.
- Deviana, Desya Rossa, And Erlina Prihatnani. "Pengembangan Media Monopoli Matematika." *Jurnal Review Pembelajaran Matematika* 3, No. 2 (2018): 11.
- Dian Pratiwi, Dian Pratiwi. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII A Smpn 3 Tinambung." Universitas Sulawesi Barat, 2024.
- Et.Al, Muhammad Hasan. "Media Pembelajaran, Cetakan Pertama." Tahta Media Group, 2021, 130.
- Fitriana, Rahmawati. "Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika Dengan Motif Tapis Lampung Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII SMP." *Jurnal Didaktis Indonesia* 1, No. 2 (2021): 142.

- Gulo, Safrinus, And Amin Otoni Harefa. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, No. 1 (2022): 91–99.
- Hamy, Stephanus. "Sulam Tapis Lampung." Gramedia Pustaka, 2021.
- Hamzah, Nurliya, Abdul Wahab Abdullah, And Khardiyawan A.Y. Pauweni. "Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel." *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 5, No. 3 (2024): 14–15.
- Hastuti, Hera. "Metode Penelitian Pendidikan." PT. Rajagrafindo Persada-Rajawali Pers, 2023.
- Indonesia, Presiden Republik, Kepurusan Keputusan Presiden, Republik Indonesia, Kepurusan Keputusan Presiden, Republik Indonesia, Pengembangan Ekonomi Terpadu, Badan Kepegawaian Daerah, Et Al. "Presiden Republik Indonesia" 2010, No. 1 (1991).
- Irawan, Dedek. "Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)." *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, (2017), 16.
- J. Deal, Linda, And Michael G. Wismer. "NCTM Principles And Standars For Mathematically Talented Students." *National Council Of Teachers Of Mathematics (NCTM)*, (2021).
- Jaya, Patlan Putra, As Elly, And Nur Fitriyana. "Pengembangan LKPD Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Pasar Satelit Lubuklinggau Pada Materi Aritmatika Sosial." *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, No. 2 (2024): 4–8.
- Khasanah, Binti Anisaul, Nida Nuria, Liana Liana, And Iswahyudi Iswahyudi. "Etnomatematika Pada Pakaian Adat Lampung." *Jurnal E-Dumath* 7, No. 2 (2021): 7–8.
- Lee, Doo Rhee. "Cultural Capital And Higher Education Expectations: Insights From PISA 2018." *Journal Of Comparative And International Higher Education*, 2024.
- Loviana, Selvi, Yuyun Yuniarti, And Amalia Safaatin. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6." *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, No. 1 (2022): 59–70.
- Maisaroh, Dewi, Prilia Astuti, And Ibrahim. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Journal* 2, No. 9 (2021): 46–53.

- Marisa, Uci, Yulianti, And Arief Rahman Hakim. "Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Di Masa Pandemi Covid-19." *Seminar Nasional Pgsd Unikama 4*, No. September (2020): 23–30.
- Mashuri, Sufri. "Media Pembelajaran Matematika". Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Mawarniati, Ni Luh Putu. "Pengembangan Modul Aritmetika Sosial Digital Berbasis Cerita Bergambar Dengan Pendekatan Kontekstual." Universitas Pendidikan Ganesha, 2022.
- May Sela, Helena, Maharani Oktavia, And Puji Ayurachmawati. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata 4*, No. 2 (2023): 7–9.
- Mesra, Romi, Veronike E. T Salem, Maria Goretti Meity Polii, Yoseph Daniel Ari Santie, Ni Made Rai Wisudariani, Sarwandi, Ratih Permana Sari, et al. *Research & Development Dalam Pendidikan*. Cet. ke-1. Deli Serdang: Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Nugroho, Dimas. "Pengembangan E-Modul Matematika Berkonteks Etnomatematika Dengan Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 11." Institut Agama Islam Negri Metro, 2024.
- Nurhayati. "Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengukuran Luas Bangun Tak Beraturan Pada Peserta Didik Kelas 7 SMPN 4 Parepare," 2022.
- Octiani, Nisvi Sya'bania, Yogi Wiratomo, And Dasmo. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII Dalam Menyelesaikan Soal Cerita." *Prosiding Diskusi Panel Nasional Matematika 10*, No. 58 (2024): 12..
- Parsianti, Indah, Hastri Rosiyanti, And Rahmita Nurul Muthmainnah. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika." *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika 6*, No. 2 (2020): 13.
- "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Metode Inkuiri Pada Kelas VII" 3, No. 32 (2018): 1–4.
- Pratiwi, Rosy, Ananda Putri, Nusantara Persatuan, Guru Republik, And U N Pgri Kediri. "Pengembangan Media Pembelajaran ' Nobar ' Monopoli Bangun Ruang Materi Bangun Ruang," 2021.
- Rahmata, Aldio. "Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial." *Mathedunesa 10*, No. 1 (2021): 3-4.

- Rakhmawati, Rosida. “Aktivitas Matematika Berbasis Budaya Pada Masyarakat Lampung.” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, No. 2 (2016): 21–30.
- Salfia, Elwi. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Interaktif Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Integral SMA Kelas XII.” *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan* 5 (2021): 11–15.
- Sari, Reshita Novita, Tatag Yuli, And Eko Siswono. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Lingkaran Di SMP.” *Mathedunessa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 9, No. 1 (2020): 120–27.
- Setyo, Fitroh, Putro Pribowo, And Universitas Muhammadiyah Surabaya. “Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 18, No. 1 (2018): 1–12.
- Simbolon, Ronti. “Literature Study : Integration Of Ethnomathematics In Mathematics Learning In Schools.” *Journal Of Mathematics Education And Application (JMEA)* 3, No. 2 (2024): 70–76.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D Edisi Ketiga. Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau*. Vol. 16, 2023.
- Suranti, Tri, Endah Wulantina. “Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Development Of Ethnomathematics-Based E-Module On Equation And Inequality Of One Variable Linear Equations Materials For Class VII.” *Journal Equation* 6, No. September (2023).
- Syarif, Admi, M. Juandhika Rizky, Rico Andrian, And Favorisen R. Lumbanraja. “Identifikasi Kain Tapis Lampung Menggunakan Ekstraksi Fitur Edge Detection (Canny) Dan Klasifikasi Probability Neural Network (Pnn).” *Jurnal Pepadun* 2, No. 1 (2021): 11–25.
- Vionica, Zahra. “Permainan Monopoli Oleh : Zahra Vionica Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro” 2023.
- Wahyuni, Astri, Ayu Aji Wedaring Tias, And Budiman Sani. “Peran Etnomatematika Dalam Membangun Karakter Bangsa Astri.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY* 1, No. 1 (2013): 113–18.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, No. 2 (2024).
- Wibawanto. *Board Game Edukasi. Nas Media Pustaka*, 2024.
- Widiyanti, Ni Made Denna, And I Wayan Wiarta. “Pengembangan Media

Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD No.1 Mengwi Tahun Ajaran 2020/2021.” *Journal For Lesson And Learning Studies* 4, No. 1 (2021): 21–25.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, And Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal On Education* 5, No. 2 (2023): 8.

Yulaini, Erma. “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Siswa Tingkat Sekolah Mengengah Atas.” *Seminar Pendidikan Nasional: Peluang Dan Tantangan Dunia Pendidikan Dalam Era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)*, 2015, 14.

Yulia, Putri, Endah Febriza, And Selvia Erita. “Development Of Etnomathematics Based Flat Building Handouts For Students Class VII SMP.” *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 6, No. 2 (2021).

Yuliani, Salsa Bella, Silvia Kumala Dewi, Zulfa Qurrotu Ain, And Evangelista Lus Windyana Palupi. “Pengembangan Modul Berbasis Etno-RME Berbalut Konteks Wayang Kulit Mahabharata Pada Materi Himpunan Untuk Siswa Kelas 7.” *Mathedunesa* 12, No. 1 (2023): 8.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra Survey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2890/In.28/J/TL.01/07/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA MTSS TQ ALFALAHYAH
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu KEPALA MTSS TQ ALFALAHYAH berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **SOVI VITA AGUSTIN**
NPM : 2201061015
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS
ETNOMATEMATIKA LAMPUNG TERHADAP MATERI
ARITMATIKA**

untuk melakukan prasurvey di MTSS TQ ALFALAHYAH, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA MTSS TQ ALFALAHYAH untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 24 Juli 2025
Ketua Jurusan,



Juitaning Mustika M.Pd
NIP 19910720 201903 2 017

Lampiran 2 Surat Balasan Izin Pra Survey



YAYASAN AL-FALAHIYAH BATANGHARI
 MTSs.TQ (*Takhassus Al-Qur'an*) AL -FALAHIYAH
 BATANGHARJO KEC. BATANGHARI KAB. LAMPUNG TIMUR
 STATUS TERAKREDITASI B. NOMOR : 580/BAN-SM/SK/2019
 NSM / NPSN : 121218070098 / 69975792

Email : mts.alfalahiyahbt@gmail.com

Alamat : Madukoro 41 B Timur Desa Batangharjo Kec. Batanghari Kab.Lampung Timur 34181 Email : mts.alfalahiyahbt@gmail.com

Nomor : 034/MTsS.TQ/PPAF/VII/2025

Perihal : Surat Izin Prasurvey

Batanghari, 30 Juli 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Aama Islam Negeri Metro Nomor : B-2890/ln.28/J/TL.01/07/2025, tentang Izin Prasurvey/Penelitian, maka dengan ini Kepala MTsS Takhassus Al-Qur'an Al-falahiyah Batanghari menerangkan bahwa :

Nama : SOVI VITAA AUSTIN

Prodi : S1 Tadris Matematika

NPM : 2201061015

Telah melaksanakan Prasurvey/penelitian Tugas Akir/Skripsi sejak bulan Juli, dengan Judul : " PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS ETNOMATEMATIKA LAMPUNG TERHADAP MATERI ARITMATIKA".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan seperlunya.

Wassalamu'aikum Wr. Wb

Kepala Madrasah



NOVIAN KEMILIANTO, S.Pd

Lampiran 3 Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0757/In.28.1/J/TL.00/10/2025
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Endah Wulantina (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **SOVI VITA AGUSTIN**
NPM : 2201061015
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : **MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI
ARITMATIKA SOSIAL**

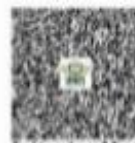
Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 16 Oktober 2025
Ketua Jurusan,



Juitaning Mustika M.Pd
NIP 19910730 201903 2 017

Lampiran 4 Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0063/In.28/D.1/TL.00/01/2026
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA MTS TQ AL-FALAHIYAH
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0062/In.28/D.1/TL.01/01/2026, tanggal 08 Januari 2026 atas nama saudara:

Nama : **SOVI VITA AGUSTIN**
NPM : 2201061015
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris Matematika

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA MTS TQ AL-FALAHIYAH bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MTS TQ AL-FALAHIYAH, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 08 Januari 2026
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 5 Surat Tugas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
 Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0062/In.28/D.1/TL.01/01/2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **SOVI VITA AGUSTIN**
 NPM : 2201061015
 Semester : 7 (Tujuh)
 Jurusan : Tadris Matematika

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di MTS TQ AL-FALAHYAH, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 08 Januari 2026

Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007



Lampiran 6 Surat Keterangan Bebas Pustaka UIN Jurai Siwo Lampung



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PENUNJANG AKADEMIK PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: lainmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-146/Un.36/S/U.1/OT.01/02/2026**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : SOVI VITA AGUSTIN
NPM : 2201061015
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris Matematika

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201061015.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 12-Februari 2026
Kepala Perpustakaan,

Aan Gufroni, S.I.Pust.
NIP.19920428 201903 1 0091

Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka Program Studi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 18 A Linggajaya Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0720) 41807, Faksimil (0720) 47290, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah_uin@metrouniv.ac.id

SURAT BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI
 No: 248 /Pustaka-TMTK/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, menerangkan bahwa:

Nama : Sovi Vita Agustin
 NPM : 2201061015
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Tadris Matematika (TMTK)

Bahwa nama tersebut di atas, dinyatakan telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi TMTK, dengan memberi sumbangan buku dalam rangka penambahan koleksi buku-buku perpustakaan Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 12 Februari 2026
 Ketua Program Studi TMTK



Juitaning Mustika, M.Pd.
 NIP. 19910720 201903 2 017

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI MATERI
ANGKET PENILAIAN MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA
SOSIAL

Nama Validator : Dwi Laila Sulistiawati
 NIP : 199401132020122025
 Status : Dosen
 Instansi : UIN Jurai Siwo Lampung
 Hari/Tanggal : Senin/ 19 Januari 2026
 Penyusun : Sovi Vita Agustin

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian validator terhadap alat ukur kevalidan Monotala: pengembangan media pembelajaran matematika monopoli tapis Lampung pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:

Skor 1: Tidak Baik	Skor 2: Kurang Baik
Skor 3: Baik	Skor 4: Sangat Baik
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai kevalidan Monotala: pengembangan media pembelajaran matematika monopoli tapis Lampung saya ucapkan terimakasih.

C. Validasi Instrumen

No.	Aspek	Kriteria	Skor			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian isi Monopoli dengan judul materi pembelajaran				✓
		2. Kesesuaian isi Monopoli dengan kompetensi materi aritmatika sosial			✓	
		3. Media Monopoli mencantumkan petunjuk penggunaan yang jelas				✓
2.	Kelayakan Materi	4. Kesesuaian papan dengan materi pembelajaran			✓	
		5. Kesesuaian kartu soal dengan tujuan pembelajaran				✓
		6. Kesesuaian ilustrasi dan gambar yang digunakan dengan materi pembelajaran			✓	
3.	Kebahasaan	7. Kejelasan informasi yang disajikan				✓
		8. Keterbacaan monopoli (penggunaan bahasa yang mudah dipahami)			✓	
		9. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
		Jumlah				
		Total Skor				
		Rata-rata Skor (\bar{x})				

D. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum mengenai angket validasi ahli:

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan dengan sedikit revisi	✓
Dapat digunakan dengan banyak revisi	
Tidak dapat digunakan	

E. Kritik dan Saran

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validasi produk:

1. Perbaiki penyusunan kalimat pada setiap soal pada kartu kesempatan / dana umum. Gunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2. Tampilan gambar pada kartu kesempatan dan dana umum sebaiknya disesuaikan dengan soal.
3. Materi belum tersebar ke seluruh sub bab materi aritmatika sosial. Tambahkan terkait pajak, bruto, neto, tara, bunga.
4. Dalam soal bisa langsung disebutkan jenis kain tapisnya atau produk lainnya.
5. Usahakan setiap gambar terlihat jelas sehingga siswa bisa memahami konsep budaya. Ukuran permainan monopoli bisa diperbesar.

Metro, 19 Januari 2026
Validator.

Harlas

.....
NIP. 199401132020122023

INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI MATERI
ANGKET PENILAIAN MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA
SOSIAL

Nama Validator : NOVIAN KEMILIANTO, S.Pd
 NIP :
 Status : KEPALA MADRASAH
 Instansi : MTSS TG AL-FALAHIYAH
 Hari/Tanggal : Selasa / 12 Januari 2025
 Penyusun : Sovi Vita Agustin

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian validator terhadap alat ukur kevalidan Monotala: pengembangan media pembelajaran matematika monopoli tapis Lampung pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:

Skor 1: Tidak Baik	Skor 2: Kurang Baik
Skor 3: Baik	Skor 4: Sangat Baik
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai kevalidan Monotala: pengembangan media pembelajaran matematika monopoli tapis Lampung saya ucapkan terimakasih.

C. Validasi Instrumen

No.	Aspek	Kriteria	Skor			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian isi Monopoli dengan judul materi pembelajaran				✓
		2. Kesesuaian isi Monopoli dengan kompetensi materi aritmatika sosial			✓	
		3. Media Monopoli mencantumkan petunjuk penggunaan yang jelas				✓
2.	Kelayakan Materi	4. Kesesuaian papan dengan materi pembelajaran				✓
		5. Kesesuaian kartu soal dengan tujuan pembelajaran			✓	
		6. Kesesuaian ilustrasi dan gambar yang digunakan dengan materi pembelajaran				✓
3.	Kebahasaan	7. Kejelasan informasi yang disajikan				✓
		8. Keterbacaan monopoli (penggunaan bahasa yang mudah dipahami)			✓	
		9. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
		Jumlah				
		Total Skor				
		Rata-rata Skor (\bar{x})				

D. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum mengenai angket validasi ahli:

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan dengan sedikit revisi	✓
Dapat digunakan dengan banyak revisi	
Tidak dapat digunakan	

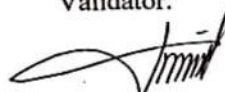
E. Kritik dan Saran

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validasi produk:

LAYAK DAN SESUAI

Batanghari, 12 Januari 2026

Validator.



NOVIAN KEMILIANTIO

NIP.

Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI MEDIA
ANGKET PENILAIAN MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA
SOSIAL

Nama Validator : Nur Indah Rahmawati, M.Pd
 NIP : 19880727 201903 2013
 Status : Dosen Tadris Matematika
 Instansi : UIN Surai Siwa Lampung
 Hari/Tanggal : Senin, 12 Januari 2025
 Penyusun : Sovi Vita Agustin

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian validator terhadap alat ukur kevalidan Monotala: pengembangan media pembelajaran matematika monopoli tapis Lampung pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:

Skor 1: Tidak Baik	Skor 2: Kurang Baik
Skor 3: Baik	Skor 4: Sangat Baik
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai kevalidan Monotala: pengembangan media pembelajaran matematika monopoli tapis Lampung saya ucapkan terimakasih.

C. Validasi Instrumen

No.	Aspek	Kriteria	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan Desain	1. Komposisi warna tulisan dan latar belakang (<i>background</i>)				✓
		2. Memiliki daya tarik pada desain monopoli yang ditampilkan			✓	
		3. Ketepatan pemilihan dan komposisi warna				✓
		4. Kejelasan judul				✓
		5. Kemenarikan desain monopoli			✓	
2.	Kemudahan Penggunaan	6. Monopoli disajikan secara runtut			✓	
		7. Kemudahan penggunaan media pembelajaran				✓
3.	Konsistensi	8. Kemudahan penggunaan media pembelajaran				✓
		9. Konsistensi penggunaan bentuk dan huruf			✓	
4.	Kemanfaatan	10. Penggunaan monopoli mempermudah guru dalam proses pembelajaran			✓	
		11. Penggunaan monopoli dapat meningkatkan perhatian siswa				✓
5.	Kegrafikan	12. Ketepatan penggunaan warna pada papan monopoli			✓	
		13. Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca jelas				✓
		14. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas			✓	✓
		Jumlah				
		Total Skor				
		Rata-rata Skor (\bar{x})				

D. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum mengenai angket validasi ahli:

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan dengan sedikit revisi	✓
Dapat digunakan dengan banyak revisi	
Tidak dapat digunakan	

E. Kritik dan Saran

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validasi produk:

1. pengisian kertas, tulisan font bisa diperbesar pada kartu dan daftar harga.

Metro 12 Januari 2026

Validator

Hur Indah Rahmawati, M.Pd

NIP. 198807172019032013

Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Budaya

INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI BUDAYA
ANGKET PENILAIAN MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA
SOSIAL

Nama Validator : Zaini Zakiy Umama Fauza, M.Pd.
 NIP : -
 Status : Guru seni budaya.
 Instansi : MAM 3 Lampung Timur.
 Hari/Tanggal : kamis / 15 Januari 2026
 Penyusun : Sovi Vita Agustin

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian validator terhadap alat ukur kevalidan Monotala: pengembangan media pembelajaran matematika monopoli tapis Lampung pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
 Skor 1: Tidak Baik Skor 2: Kurang Baik
 Skor 3: Baik Skor 4: Sangat Baik
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai kevalidan Monotala: pengembangan media pembelajaran matematika monopoli tapis Lampung saya ucapkan terimakasih.

C. Validasi Instrumen

No.	Aspek	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kualitas isi Monopoli	Informasi terkait budaya yang tercantum benar adanya				✓
		Menambah wawasan siswa terkait budaya Lampung				✓
		Penulisan istilah sesuai dengan ejaan bahasa			✓	
		Pengilustrasian yang digunakan merupakan budaya Lampung				✓
		Kesesuaian gambar yang digunakan pada monopoli terhadap budaya Lampung				✓
		Aspek budaya Lampung yang digunakan sesuai dengan materi				✓
		Aspek budaya Lampung yang digunakan bersifat nyata				✓
		Kejelasan gambar mengenai budaya Lampung dengan materi				✓
		Permasalahan yang ditampilkan sesuai dengan budaya Lampung				✓
		Pemilihan gambar aspek budaya yang digunakan merepresentasikan budaya Lampung secara tepat.				✓

A. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum mengenai angket validasi ahli:

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan dengan sedikit revisi	✓
Dapat digunakan dengan banyak revisi	
Tidak dapat digunakan	

B. Kritik dan Saran

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validasi produk:

Produk monopoli tulis Lampung telah dikemas dengan sangat baik dan menarik, namun bisa ditambahkan warna pada monopoli.

Kamis 15 Januari 2026

Validator.



Fauzi Fauzi Umar Padan, M.Pd.
NIP.

INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI BUDAYA
ANGKET PENILAIAN MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA
SOSIAL

Nama Validator : M. Hamka Hans, M.H. Gr.
 NIP :
 Status : Guru Bahasa Lampung
 Instansi : SMP Islam Qur'ani Batanghari Lampung Timur
 Hari/Tanggal : Kamis, 15 Januari 2026
 Penyusun : Sovi Vita Agustin

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian validator terhadap alat ukur kevalidan Monotala: pengembangan media pembelajaran matematika monopoli tapis Lampung pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
 Skor 1: Tidak Baik Skor 2: Kurang Baik
 Skor 3: Baik Skor 4: Sangat Baik
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai kevalidan Monotala: pengembangan media pembelajaran matematika monopoli tapis Lampung saya ucapkan terimakasih.

C. Validasi Instrumen

No.	Aspek	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kualitas isi Monopoli	Informasi terkait budaya yang tercantum benar adanya				✓
		Menambah wawasan siswa terkait budaya Lampung				✓
		Penulisan istilah sesuai dengan ejaan bahasa			✓	
		Pengilustrasian yang digunakan merupakan budaya Lampung				✓
		Kesesuaian gambar yang digunakan pada monopoli terhadap budaya Lampung				✓
		Aspek budaya Lampung yang digunakan sesuai dengan materi				✓
		Aspek budaya Lampung yang digunakan bersifat nyata				✓
		Kejelasan gambar mengenai budaya Lampung dengan materi				✓
		Permasalahan yang ditampilkan sesuai dengan budaya Lampung				✓
		Pemilihan gambar aspek budaya yang digunakan merepresentasikan budaya Lampung secara tepat.				✓

A. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum mengenai angket validasi ahli:

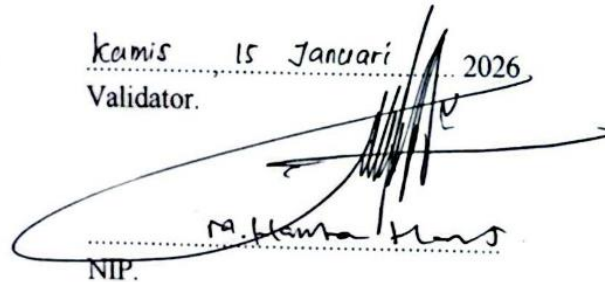
Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan dengan sedikit revisi	✓
Dapat digunakan dengan banyak revisi	
Tidak dapat digunakan	

B. Kritik dan Saran

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validasi produk:

Kamis, 15 Januari 2026

Validator.



M. Hama Hama

NIP.

Lampiran 12 Hasil Respon Peserta Didik

C. Penilaian

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Biodata Peserta Didik

Nama : Nikea Desri Ariska
 Kelas : VIII
 Sekolah : MTs Ta al-Falahiyah
 Hari/Tanggal : Sabtu / 21 - 01 - 2021
 Penyusun : Sovi Vita Agustin

A. Tujuan

Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk menjangkau data respon peserta didik terhadap kegiatan dan komponen pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan Media Pembelajaran Matematika Monopoli Tapis Lampung Pada Materi Aritmatika Sosial.

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi identitas secara lengkap terlebih dahulu
2. Setelah selesai mengisi identitas, silahkan isi pertanyaan pada tabel di bawah ini.
3. Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat sendiri tanpa dipengaruhi siapapun.
4. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai matematika, sehingga tidak perlu takut untuk mengungkapkan pendapat.
5. Makna dari skor penilaian sebagai berikut:
 Skor 1: Tidak Baik Skor 2: Kurang Baik
 Skor 3: Baik Skor 4: Sangat Baik

No	Aspek	Skor Penilaian			
		1 TB	2 KB	3 B	4 SB
1	Saya dapat menggunakan media pembelajaran monopoli ini dengan mudah.			✓	
2	Saya mudah memahami materi aritmatika sosial yang disampaikan dalam media pembelajaran monopoli ini.				✓
3	Saya tertarik dengan tampilan media pembelajaran monopoli ini.				✓
4	Saya tertarik dengan soal yang disampaikan melalui papan, kartu kesempatan dan dana umum.				✓
5	Soal yang ada pada media pembelajaran monopoli ini sesuai dengan materi aritmatika sosial				✓
6	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif ini mudah dipahami.				✓
7	Tulisan dalam media pembelajaran monopoli jelas.				✓
8	Saya memahami cara bermain papan monopoli tapis Lampung.			✓	
9	Tata letak papan dan kartu mudah dipahami dan menarik perhatian saya.			✓	
10	Motif dan warna tapis Lampung pada papan permainan membuat saya lebih tertarik mempelajari materi.			✓	
Jumlah					
Total Skor					
Rata-rata Skor (\bar{x})					

D. Saran

Permainan sangat seru, menarik perhatian saya untuk main sangat ya RAKI smoga cpr lulus sm

C. Penilaian

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
MONOTALA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Biodata Peserta Didik

Nama : *Azzumi periani*
 Kelas : *VIII*
 Sekolah : *MTs3 Tg. Al-Falahiyah*
 Hari/Tanggal : *Sabtu - 24 - 2024*
 Penyusun : Sovi Vita Agustin

A. Tujuan

Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk menjangkau data respon peserta didik terhadap kegiatan dan komponen pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan Media Pembelajaran Matematika Monopoli Tapis Lampung Pada Materi Aritmatika Sosial.

B. Petunjuk Pengisian

- Isi identitas secara lengkap terlebih dahulu
- Setelah selesai mengisi identitas, silahkan isi pertanyaan pada tabel di bawah ini.
- Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat sendiri tanpa dipengaruhi siapapun.
- Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai matematika, sehingga tidak perlu takut untuk mengungkapkan pendapat.
- Makna dari skor penilaian sebagai berikut:
 Skor 1: Tidak Baik Skor 2: Kurang Baik
 Skor 3: Baik Skor 4: Sangat Baik

No	Aspek	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
		TB	KB	B	SB
1	Saya dapat menggunakan media pembelajaran monopoli ini dengan mudah.			✓	
2	Saya mudah memahami materi aritmatika sosial yang disampaikan dalam media pembelajaran monopoli ini.			✓	
3	Saya tertarik dengan tampilan media pembelajaran monopoli ini.				✓
4	Saya tertarik dengan soal yang disampaikan melalui papan, kartu kesempatan dan dana umum.			✓	
5	Soal yang ada pada media pembelajaran monopoli ini sesuai dengan materi aritmatika sosial				✓
6	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif ini mudah dipahami.				✓
7	Tulisan dalam media pembelajaran monopoli jelas.				✓
8	Saya memahami cara bermain papan monopoli tapis Lampung.			✓	
9	Tata letak papan dan kartu mudah dipahami dan menarik perhatian saya.				✓
10	Motif dan warna tapis Lampung pada papan permainan membuat saya lebih tertarik mempelajari materi.				✓
Jumlah					
Total Skor					
Rata-rata Skor (\bar{x})					

D. Saran

Jangan lupa main ke sini lagi ya kaak... :)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
MONOTOLA: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MONOPOLI TAPIS LAMPUNG PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Biodata Peserta Didik

Nama : Syaiful Yasin
 Kelas : VII
 Sekolah : M.T.S. TA. B. Lahaja
 Hari/Tanggal : Sabtu, 19.01.2020
 Penyusun : Sovi Vita Agustin

A. Tujuan

Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk menjangkau data respon peserta didik terhadap kegiatan dan komponen pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan Media Pembelajaran Matematika Monopoli Tapis Lampung Pada Materi Aritmatika Sosial.

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi identitas secara lengkap terlebih dahulu
2. Setelah selesai mengisi identitas, silahkan isi pertanyaan pada tabel di bawah ini.
3. Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat sendiri tanpa dipengaruhi siapapun.
4. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai matematika, sehingga tidak perlu takut untuk mengungkapkan pendapat.
5. Maksud dari skor penilaian sebagai berikut:
 Skor 1: Tidak Baik Skor 2: Kurang Baik
 Skor 3: Baik Skor 4: Sangat Baik

C. Penilaian

No	Aspek	Skor Penilaian			
		1 TB	2 KB	3 B	4 SB
1	Saya dapat menggunakan media pembelajaran monopoli ini dengan mudah.				✓
2	Saya mudah memahami materi aritmatika sosial yang disampaikan dalam media pembelajaran monopoli ini.				✓
3	Saya tertarik dengan tampilan media pembelajaran monopoli ini.				✓
4	Saya tertarik dengan soal yang disampaikan melalui papan, kartu kesempatan dan dana umum.				✓
5	Soal yang ada pada media pembelajaran monopoli ini sesuai dengan materi aritmatika sosial				✓
6	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif ini mudah dipahami.				✓
7	Tulisan dalam media pembelajaran monopoli jelas.				✓
8	Saya memahami cara bermain papan monopoli tapis Lampung.				✓
9	Tata letak papan dan kartu mudah dipahami dan menarik perhatian saya.				✓
10	Motif dan warna tapis Lampung pada papan permainan membuat saya lebih tertarik mempelajari materi.				✓
Jumlah					10
Total Skor					40
Rata-rata Skor (\bar{x})					

D. Saran



Lampiran 13 Surat Izin Penyebaran Media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0384/Un.36.1/J/PP.00.9/01/2026

29 Januari 2026

Lamp : 1 lembar

Perihal : **Permohonan Izin Penyebaran Produk Skripsi**

Kepada Yth:
Bapak/Ibu Kepala Sekolah/ Madrasah
MTsN 1 Lampung Timur
Di_ _____
Tempat

Assalamu'alaikum wr.wb.

Sehubungan dengan pelaksanaan research pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, maka dengan ini kami mohon Bapak/Ibu dapat mengizinkan mahasiswa kami untuk melakukan observasi dan pengambilan data berkaitan dengan penyebaran media pembelajaran Monotala (Monotala: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Monopoli Tapis Lampung Pada Materi Aritmatika Sosial). Adapun daftar nama mahasiswa terlampir.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas kesediaannya dihaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Ketua Program Studi
Tadris Matematika

Juitaning Mustika, M.Pd.
NIP. 199107202019032017



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0385/Un.36.1/J/PP.00.9/01/2026

29 Januari 2026

Lamp : 1 lembar

Perihal : **Permohonan Izin Penyebaran Produk Skripsi**

Kepada Yth:
Bapak/Ibu Kepala Sekolah/ Madrasah
MTs Riyadlatul Ulum
Di_
Tempat

Assalamu'alaikum wr.wb.

Sehubungan dengan pelaksanaan research pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, maka dengan ini kami mohon Bapak/Ibu dapat mengizinkan mahasiswa kami untuk melakukan observasi dan pengambilan data berkaitan dengan penyebaran media pembelajaran Monotala (Monotala: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Monopoli Tapis Lampung Pada Materi Aritmatika Sosial). Adapun daftar nama mahasiswa terlampir.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas kesediaannya dihaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Ketua Program Studi
Tadris Matematika



Juitaning Mustika, M.Pd.
NIP. 199107202019032017



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0383/Un.36.1/J/PP.00.9/01/2026

29 Januari 2026

Lamp : 1 lembar

Perihal: **Permohonan Izin Penyebaran Produk Skripsi**

Kepada Yth:
Bapak/Ibu Kepala Sekolah/ Madrasah
MTs TQ AI- Falahiyah
Di_ _____
Tempat

Assalamu'alaikum wr.wb.

Sehubungan dengan pelaksanaan research pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, maka dengan ini kami mohon Bapak/Ibu dapat mengizinkan mahasiswa kami untuk melakukan observasi dan pengambilan data berkaitan dengan penyebaran media pembelajaran Monotala (Monotala: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Monopoli Tapis Lampung Pada Materi Aritmatika Sosial). Adapun daftar nama mahasiswa terlampir.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas kesediaannya dihaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Ketua Program Studi
Tadris Matematika



Juitaning Mustika
Juitaning Mustika, M.Pd.
NIP. 199107202019032017

Lampiran**Daftar Nama Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika**

No	Nama Mahasiswa	NPM
1	Sovi Vita Agustin	2201061015

Ketua Program Studi
Tadris Matematika



Juitaning Mustika, M.Pd.
NIP. 199107202019032017

Lampiran 14 Surat Balasan Izin Penyebaran Media



YAYASAN AL-FALAHIYAH BATANGHARI
 MTsS.TQ (*Takhassus Al-Qur'an*) AL-FALAHIYAH
 BATANGHARJO KEC. BATANGHARI KAB. LAMPUNG TIMUR
 STATUS TERAKREDITASI B. NOMOR : 580/BAN-SM/SK/2019
 NSM / NPSN : 121218070098 / 69975792

Email : mts.alfalahiyahbt@gmail.com

Alamat : Madukoro 41 B Timur Desa Batangharjo Kec. Batanghari Kab.Lampung Timur 34181 Email : mts.alfalahiyahbt@gmail.com

Nomor : 077/MTsS.TQ/PPAF/I/2026

Perihal : Surat Keterangan

Batanghari, 30 Januari 2026

Kepada

Yth. Ketua Program Studi Tadris Matematika
 di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan surat dari Ketua Program Studi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Nomor : /In.36.1/J/PP.00.9/01/2026, tentang Izin Penyebaran Produk Skripsi, maka dengan ini Kepala MTsS Takhassus AlQur'an Alfalahiyah Batanghari menerangkan bahwa :

Nama : SOVI VITA AGUSTIN
 Prodi : S1 Tadris Matematika
 NPM : 2201061015

Telah melaksanakan observasi dan pengambilan data berkaitan dengan penyebaran media pembelajaran : **"Monotala: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Monopoli Tapis Lampung Pada Materi Aritmatika Sosial"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan seperlunya.

Wassalamu'aikum Wr. Wb

Kepala Madrasah

 NOVIAN KEMILIANTO, S.Pd



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTsN) 1 LAMPUNG TIMUR

Jl. Ki Hajar Dewantara 38B Banjarrejo Kec. Batanghari Kode Pos 34181
 Email: mtsmetro@gmail.com Website <https://www.mtsn1lampungtimur.sch.id>

SURAT IZI PENYEBARAN PRODUK SKRIPSI

Nomor: B.147/MTs.08.01/PP.005/01/2026

Menindaklanjuti Surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Metro Nomor : B-0384/Un.36.01/J/PP.00.09/01/2026 Tanggal 29 Januari 2026 Tentang Permohonan Izin Penyebaran Produk Skripsi. Dengan ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Lampung Timur memberikan Izin kepada:

No	Nama Mahasiswa	NPM	Jurusan
1	Sovi Vita Agustin	2201061015	Matematika

Untuk melaksanakan Observasi dan Pengambilan Data berkaitan dengan penyebaran media pembelajaran Monotala (Monotala: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Monopoli Tapis Lampung pada Materi Aritmatika Sosial) Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Lampung Timur. Demikian Surat Izin ini di buat, Untuk di digunakan sebagaimana mestinya.



Batanghari, 31 Januari 2026

Kepala,

UDIN



YAYASAN PONDOK PESANTREN RIYADLATUL 'ULUM
 AKTE NOTARIS DIDIK MARYONO, S.H., M.Kn NO: No. 04 18 November 2015
 SK. KEMENHUMHAM NOMOR AHU-0024569.AH.01.04 Tahun 2015
MADRASAH TSANAWIYAH RIYADLATUL 'ULUM
 NSM : 121218070099 NPSN : 69975793

Alamat : Jl. Pondok Pesantren Bumiharjo 39 B Batanghari Kabupaten Lampung Timur. Kode Pos 34381 E-mail : mtsriyadlatululom@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 985/14.RU/MTs RU.0621/S.R/Bt//2026

31 Januari 2026

Hal : **BALASAN PENYEBARAN PRODUK SKRIPSI**

Lam : -

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah (MTs) Riyadlatul 'ulum Batanghari :

Nama : SOVI VITA AGUSTIN
 NPM : 2201061015
 Program Studi : TADRIS MATEMATIKA

Berdasarkan surat Nomor : **B-0385/Un.36.1/J/PP.00.9/01/2026**, tertanggal 29 Januari 2026 Perihal Permohonan Izin Penyebaran Produk Skripsi, mahasiswa tersebut di atas telah benar-benar melaksanakan **Penyebaran Produk Skripsi** Pada tanggal 31 Januari 2026 di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Riyadlatul 'Ulum Batanghari Lampung Timur.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Kepala Madrasah



RAHMAU SETYA DHARMAWAN, M.Pd
 NPK 3936300260079

Lampiran 15 Hasil Angket Pra survey

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran: Matematika
Materi: Aritmatika Sosial
Biodata Peserta Didik
Nama (inisial) : Dinda O
Kelas : VIII

A. Petunjuk Pengisian

1. Isi identitas terlebih dahulu
2. Setelah selesai mengisi identitas, silahkan isi pertanyaan pada tabel di bawah ini.
3. Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat sendiri tanpa dipengaruhi siapapun.
4. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai matematika, sehingga tidak perlu takut untuk mengungkapkan pendapat.
5. Makna dari skor penilaian sebagai berikut:
STS: Sangat Tidak Setuju TS: Tidak Setuju
S: Setuju SS: Sangat Setuju

B. Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran yang dikaitkan dengan budaya lokal dalam pembelajaran Matematika.			✓	
2	Media pembelajaran berbentuk permainan dapat membantu saya memahami materi Aritmatika Sosial.				✓
3	Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran Matematika.			✓	
4	Media pembelajaran berbasis budaya lokal membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan karena relevan dengan kehidupan sehari-hari.			✓	
5	Penggunaan media pembelajaran yang inovatif meningkatkan motivasi saya dalam mempelajari Aritmatika Sosial.			✓	

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		STS	TS	S	SS
6	Media pembelajaran edukatif, seperti permainan papan, memudahkan saya memahami konsep untung, rugi, diskon, dan konsep Aritmatika Sosial lainnya.		✓		
7	Penggunaan media permainan berbasis budaya lokal membantu saya dalam memahami materi Aritmatika Sosial.			✓	
8	Media pembelajaran yang menyenangkan mendorong saya untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas.				✓
9	Media permainan berbasis budaya lokal layak digunakan sebagai media pembelajaran Matematika.			✓	
10	Penggunaan media permainan berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman saya terhadap materi Aritmatika Sosial.			✓	

C. Penutup

Atas perhatian dan kesediaan Anda dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran: Matematika
Materi: Aritmatika Sosial
Biodata Peserta Didik
Nama (inisial) : Yusuf
Kelas : VIII

A. Petunjuk Pengisian

1. Isi identitas terlebih dahulu
2. Setelah selesai mengisi identitas, silahkan isi pertanyaan pada tabel di bawah ini.
3. Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat sendiri tanpa dipengaruhi siapapun.
4. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai matematika, sehingga tidak perlu takut untuk mengungkapkan pendapat.
5. Makna dari skor penilaian sebagai berikut:
STS: Sangat Tidak Setuju TS: Tidak Setuju
S: Setuju SS: Sangat Setuju

B. Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran yang dikaitkan dengan budaya lokal dalam pembelajaran Matematika.			✓	
2	Media pembelajaran berbentuk permainan dapat membantu saya memahami materi Aritmatika Sosial.				✓
3	Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran Matematika.			✓	
4	Media pembelajaran berbasis budaya lokal membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan karena relevan dengan kehidupan sehari-hari.			✓	
5	Penggunaan media pembelajaran yang inovatif meningkatkan motivasi saya dalam mempelajari Aritmatika Sosial.			✓	

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		STS	TS	S	SS
6	Media pembelajaran edukatif, seperti permainan papan, memudahkan saya memahami konsep untung, rugi, diskon, dan konsep Aritmatika Sosial lainnya.			✓	
7	Penggunaan media permainan berbasis budaya lokal membantu saya dalam memahami materi Aritmatika Sosial.			✓	
8	Media pembelajaran yang menyenangkan mendorong saya untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas.				✓
9	Media permainan berbasis budaya lokal layak digunakan sebagai media pembelajaran Matematika.				✓
10	Penggunaan media permainan berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman saya terhadap materi Aritmatika Sosial.			✓	

C. Penutup

Atas perhatian dan kesediaan Anda dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Lampiran 16 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Hasil Angket Respon Peserta Didik												
No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1	AHN	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	34
2	ANR	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	37
3	AA	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	35
4	AF	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	36
5	AS	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	36
6	ASR	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	35
7	DO	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	33
8	DS	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	34
9	FA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	35
10	GRP	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37
11	HNSA	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	34
12	IH	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	33
13	IQ	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	35
14	LH	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	34
15	LA	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	35
16	MS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
17	NAP	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	34
18	NSW	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	35
19	NDA	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	36
20	QAM	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35
21	SF	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	35
22	SFN	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	37
23	VAP	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34
24	Y	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
25	ZPA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
Jumlah Keseluruhan Persentase Kategori											887	
											88,7%	
											Sangat Menarik	

Lampiran 16 Data Nilai Peserta Didik

MTsS TQ AL-FALAHYAH BATANGHARI LAMPUNG TIMUR						
MAPEL MATEMATIKA						
TAHUN PELAJARAN 2024/2025						
KELAS VII A			KKTP	75		
No	Nama	NILAI				
		LTH PB	LTH AS	LTH G&S	LTH BRSD	LTH PD
1	ADELIYA HOERUN NISA	78	82	89	87	78
2	AMIRA NIA RAMADHANI	70	78	75	74	80
3	ANJANISKA ARJOLIN	78	70	85	72	80
4	ARUMI FERLIANI	88	88	75	50	90
5	ATIKA SALSABILA	89	74	90	50	90
6	AZZAHRA ASYAILA RAHMA	90	60	85	70	90
7	DINDA OKTAVIANA	88	72	85	62	85
8	DINTAN SALSABILA	89	69	85	62	85
9	FANESA ANGRAINI	76	74	85	76	80
10	GANIS RETNO PALUPI	78	80	80	64	85
11	HANIFA NUR SADARY ATAYA	78	68	90	58	80
12	INDAH HANIFA	90	73	90	76	85
13	JENYFER QHAULIA	88	62	80	44	85
14	LATIFATUL HIKMAH	78	77	90	78	85
15	LUTFI AZIJAH	98	66	85	74	90
16	MAYA SAFANA	87	71	85	72	90
17	NAILA AZIZAH PUTRI	80	85	85	50	85
18	NAZMA SOFIA WA'DAH	88	64	85	50	85
19	NIKEN DESTRI ARVIKA	80	67	85	70	95
20	QOTRUNNADA AULIYA MUZAKKI	75	59	85	62	85
21	SEPTI FITRIANI	67	70	85	62	75
22	SITI FITROTUN NISA	80	63	85	78	80
23	VIRGEA ANGGUN AULIA PUTRI	85	76	85	76	80
24	YASMIN	78	61	85	70	90
25	ZAHIRA PUTRI ADIRA	80	58	80	76	85

Lampiran 17 Dokumentasi Pra Survey



Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 17 Dokumentasi Penyebaran Media



RIWAYAT HIDUP



Sovi Vita Agustin adalah nama penulis skripsi sekaligus salah satu mahasiswa Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung. Penulis lahir pada tanggal 11 Agustus 2002 di Suka Bhakti. Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak Kanak di TK Bhakti Putra lulus pada tahun 2009, Sekolah Dasar di SDN 2 Pratama Mandira lulus pada tahun 2015, Sekolah Menengah Pertama di MTs Al- Ma'arif lulus pada tahun 2018, Sekolah Menengah Atas di SMA Minhajuth Thullab lulus pada tahun 2021. Setelah menempuh Pendidikan sekolah, Sovi Vita Agustin melanjutkan Pendidikan pada perguruan tinggi yaitu Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung. Tercatat sebagai mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Matematika dimulai pada semester 1 pada tahun 2022 s.d selesai.