

## Pengembangan Media “MEB” dalam Menumbuhkan Rasa Nasionalis pada Pembelajaran Matematika SD

Kunti Dian Ayu Afiani\*, Meirza Nanda Faradita

Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia  
[kuntidianayu@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:kuntidianayu@fkip.um-surabaya.ac.id)\*

**Abstract:** *This research is a research and development that aims to produce a valid and effective MEB (Monopoly Education Book) media in fostering a nationalist sense of the Indonesian nation in learning mathematics. The research subjects were fourth grade students of SDN Wonokromo 1 Surabaya. The development of this media in its stages is limited to the mass production stage. Where the validity has been validated against three validators. The results of the research from the three validation results that have been given can be average and it is concluded that the MEB (Monopoly Education Book) media that has been developed gets a score of 86% where the score is included in the "Very Good" criteria. And the MEB (Monopoly Education Book) media is effective as evidenced by the completeness of the classical learning outcomes of students reaching 76%. Thus the learning media MEB (Monopoly Education Book) can be said to be valid and effective.*

**Key Words:** *Monopoly media development; mathematics learning; nationalism*

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media MEB (*Monopoly Education Book*) yang valid dan efektif dalam menumbuhkan rasa nasionalis terhadap bangsa Indonesia pada pembelajaran matematika. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Wonokromo 1 Surabaya. Pengembangan media ini dalam proses tahapannya dibatasi tidak sampai tahap produksi massal. Dimana kevalidan tersebut telah dilakukan validasi terhadap tiga validator. Hasil penelitian dari ketiga hasil validasi yang telah diberikan dapat di rata-rata dan disimpulkan media MEB (*Monopoly Education Book*) yang telah dikembangkan mendapatkan skor 86% dimana skor tersebut masuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Serta media MEB (*Monopoly Education Book*) efektif dibuktikan dari ketuntasan hasil belajar klasikal siswa mencapai 76%. Dengan demikian media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) dapat dikatakan telah valid dan efektif.

**Kata kunci:** Pengembangan media monopoli; pembelajaran matematika; nasionalisme

### Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam komponen dunian Pendidikan. Pendidikan di Indonesia saat ini sudah memperhatikan karakter-karakter dari siswanya, sehingga dalam proses pembelajaran selalu ditanamkan nilai-nilai karakter. Sesuai dengan yang disampaikan (Kemendikbud, 2016) dalam situsnya bahwa nilai-nilai utama PPK adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Nilai-nilai ini ingin ditanamkan dan dipraktikkan melalui sistem pendidikan nasional agar diketahui, dipahami, dan diterapkan di seluruh sendi kehidupan di sekolah dan di masyarakat. Oleh karena itu, menuntut Lembaga Pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik secara keilmuan dan kepribadian dengan melahirkan individu yang kokoh dalam nilai-nilai moral, spiritual dan keilmuan. Menurut (Bakar et al., 2018) hasil beberapa survei yang dilakukan oleh lembaga

swadaya masyarakat mengindikasikan adanya penurunan rasa nasionalisme di Indonesia, sehingga mengantisipasi hal tersebut, sekolah sebagai garda terdepan penjaga nasionalisme melalui proses pembelajaran.

Sering sekali pembelajaran matematika membuat siswa merasa kesulitan dan ketakutan terlebih jika gurunya tidak menyampaikan pembelajaran ini dengan baik. Bahkan ini juga terjadi di lapangan, setelah melakukan wawancara kepada salah satu guru di SDN Wonokromo 1 Surabaya bahwa siswa sering menganggap pelajaran matematika seperti "*momok*" yang menakutkan karena sering dianggap sulit, dan siswa cenderung kesusahan dalam menjawab soal-soal matematika. Menurut (Maulaty, 2015) bahwa Programme for International Student Assessment (PISA) telah melakukan peninjauan pada tahun 2012 di dalam pengarahannya Organization Economic Cooperation and Development (OECD) dimana Indonesia memasuki peringkat bawah dengan poin 375 yang berarti tidak sampai 1 persen siswa di Indonesia memiliki kemampuan mumpuni di bidang pelajaran matematika.

Rasa nasionalis saat ini juga masih belum tumbuh pada diri siswa, hal ini sejalan dengan kondisi di lapangan saat ini tepatnya di SDN Wonokromo 1. Pernyataan ini diungkap oleh salah satu guru bahwa jika saat upacara siswa masih banyak tidak bersikap baik saat menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya. Hal ini, menunjukkan bahwa rasa nasionalis belum tumbuh pada diri siswa. Menurut (Lestari et al., 2019) bahwa generasi muda mulai menurun semangat nasionalisme, karena banyak generasi muda menganggap bahwa budaya barat lebih modern dari budaya kita sendiri. Hal ini terlihat dari cara berpakaian, bersikap, berbicara dan pola hidup yang cenderung meniru budaya barat.

Menurut Permendiknas RI No. 41, 2007: 6 dalam (Ariandi, 2016) proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran harus berorientasi pada siswa. Menurut (Faradita, 2019) untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dan hasil belajar tinggi maka diperlukan desain pembelajaran yang baik yang sesuai dengan karakteristik siswa itu sendiri.

Pemecahan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran merupakan kewajiban guru khususnya dalam pelajaran matematika dibutuhkan keseriusan yang lebih dalam pembelajaran matematika. Dalam belajar matematika siswa dapat lebih mudah serta memahami pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran khususnya pada sekolah dasar. Menurut (Afiani, 2020) pembelajaran matematika pun tidak hanya sekedar belajar dan memahami saja, akan tetapi dari pembelajaran matematika siswa dituntut untuk bisa menyelesaikan masalah sehingga penguasaan materi matematika bagi siswa menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini.

Menyampaikan informasi dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting tetapi perlu diingat tidak hanya menyampaikan informasi saja guru juga dituntut untuk dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing siswa untuk mampu berkomunikasi, mengembangkan kreativitas dan tentunya dapat memecahkan

permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung (Afiani & Putra, 2017).

Berdasarkan dari wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN Wonokromo 1 Surabaya bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional dimana aspek media tersebut kurang memenuhi aspek kecakapan kurikulum saat ini dan media pembelajaran masih banyak yang belum menumbuhkan salah satu nilai karakter siswa. Menurut Bruner dalam (Suherman, 2003) melalui teorinya itu, mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Maka dari itu dikembangkan sebuah media pembelajaran matematika dengan nama *MEB* (Monopoly Education Book) dimana media tersebut memiliki bentuk seperti papan monopoly yang juga terdapat unsur nasionalisme yang nantinya dapat menumbuhkan rasa nasionalis dalam penggunaan media tersebut. Menurut Ausubel dalam (Harahap, 2017) bahwa belajar bermakna dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan. Sehingga siswa dapat belajar bermakna dalam matematika apabila proses pembelajaran dapat dikemas menarik agar siswa tertarik dalam pembelajaran.

Menurut (Nurrita, 2018) manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dan membuktikan bahwa media pembelajaran dapat memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Penelitian dari (Ulfaeni et al., 2017) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pengembangan media monopoli energi yang telah dikembangkan telah berhasil menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep terhadap mata pelajaran IPA siswa kelas III selain itu respon siswa dalam proses pembelajaran dapat dikatakan meningkat dimana dapat dikatakan komunikasi antar siswa ataupun dalam proses pembelajaran tersebut berjalan dengan baik dan dapat membantu pemahaman konsep yang diberikan. Penelitian milik (Syahbarina, 2017) juga digunakan rujukan oleh penulis, mengingat penelitian yang dilakukan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis saat ini. Pengembangan media monopoli ini membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran khususnya dalam pelajaran bahasa jawa pada materi aksara jawa. Media ini telah dinyatakan valid oleh para validator. Rujukan terakhir dari penelitian milik (Hidayat, 2015) dengan judul Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya menunjukkan bahwa media pengembangan permainan monopoli termasuk kategori baik dan efektif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan rata-rata nilai tes siswa yang mencapai angka sebesar 87,9 dan melebihi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SD Siti Aminah

yang mencapai angka sebesar 70, maka tujuan pembelajaran dengan media permainan monopoli batik di SD Siti Aminah telah tercapai.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis tentunya memiliki keunggulan dan telah disesuaikan dengan karakteristik yang dibutuhkan dalam kurikulum saat ini. Media pengembangan *MEB* (Monopoly Education Book) ini digunakan untuk mata pelajaran matematika tetapi dalam media tersebut juga diselipkan unsur pembelajaran berisikan pembelajaran nasionalisme yang nantinya dapat menumbuhkan rasa nasionalis pada diri siswa. Selain itu dalam media *MEB* (Monopoly Education Book) tersebut juga terdapat flashdisk yang berisikan materi matematika yang nantinya dapat ditampilkan melalui Microsoft office power point ataupun lab komputer yang tersedia di sekolah tersebut, secara tidak langsung media tersebut telah menerapkan era industri 5.0 yang juga wajib diperkenalkan siswa saat ini. Tujuan dikembangkannya media *MEB* (Monopoly Education Book) ini tidak lain adalah ingin menghasilkan media *MEB* (Monopoly Education Book) yang valid dan efektif dalam menumbuhkan rasa nasionalis terhadap bangsa Indonesia pada pembelajaran matematika yang tentunya sesuai dengan tuntutan kurikulum saat ini.

## Metode

Penelitian yang digunakan oleh penulis merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dimana penelitian tersebut yang nantinya akan menghasilkan suatu produk. Produk yang dikembangkan adalah pengembangan media pembelajaran *MEB* (Monopoly Education Book) dimana media tersebut berbentuk seperti papan monopoli dan berisikan materi bangun datar mata pelajaran matematika. Prosedur penelitian ini menggunakan milik (Borg & Gall, 2003) dimana terdapat sepuluh langkah dalam penelitian akan tetapi penelitian ini hanya bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dikembangkan tersebut. Adapun tahapan yang dilalui adalah (1) Potensi masalah; Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mencari potensi dan masalah. Diantaranya yaitu media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku, lidi ataupun gambar yang kurang inovatif. Setelah masalah yang peneliti temukan, peneliti juga mendapat sesuatu potensi yang lebih dalam lagi dari permasalahan diatas yang akan dilanjutkan masuk ke langkah kedua (2) Mengumpulkan data dan informasi; Setelah peneliti menemukan masalah dan potensi dari masalah, peneliti memulai untuk mengumpulkan informasi. Pengumpulan informasi ini dilakukan dengan observasi di sekolah dan diperkuat dengan adanya pengisian angket yang diberikan kepada siswa dan wawancara yang dilakukan oleh praktisi pendidikan. Hal ini nantinya dilakukan untuk membantu peneliti mengembang produk yang akan dikembangkan (3) Desain Produk; Pada langkah ini peneliti telah menentukan produk apa yang akan peneliti kembangkan lalu memulai mendesain produk yang akan dikembangkan sebagai solusi permasalahan yang ditemukan peneliti (4) Validasi Desain dan; sebelum dilakukannya uji coba lapangan terlebih dahulu produk akan melewati tahap validasi. Pada penelitian ini terdapat tiga ahli validasi. Langkah ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang dikembangkan peneliti sudah efektif atau perlu dilakukan suatu perbaikan. Hasil dari validasi ini berupa penilaian, masukan dan saran berdasarkan produk yang dikembangkan (5) Revisi desain;

Setelah mendapatkan hasil penilaian terhadap desain yang telah dikembangkan, saran dan masukan dari para ahli hasilnya akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan revisi produk. Instrumen penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini yang pertama adalah lembar validasi ahli dimana nantinya media yang telah dikembangkan akan diuji kevalidannya oleh tiga validator adapun beberapa aspek yang terdapat pada lembar validasi tersebut diantaranya aspek materi, segi fisik, proporsi dan pewarnaan, kemanfaatan produk serta kelayakan isi dan bahasa. Berikut adalah kisi-kisi instrumen ahli validasi

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli**

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi	1. Kesesuaian KD dengan KI 2. Kesesuaian indikator dengan KD 3. Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran 4. Kesesuaian materi dengan media yang dibuat
2.	Segi fisik	5. Jenis bahan yang digunakan 6. Keamanan bahan untuk digunakan siswa. 7. Ketahanan Produk 8. Ukuran Produk 9. Kemenarikan dari Tampilan Media
3.	Proposi dan Pewarnaan	10. Proporsi detail produk 11. Komposisi pewarnaan dalam menarik siswa
4.	Kemanfaatan Produk	12. Kegunaan produk media dengan tingkat perkembangan siswa 13. Kepraktisan produk media
5.	Kelayakan isi & Bahasa	14. Kesesuaian media dengan materi 15. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 16. Penggunaan huruf dalam media

Tahap wawancara ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa sebelum mengembangkan produk. Instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara yang dilakukan dengan narasumber guna mengetahui informasi seputar proses pembelajaran berlangsung dan permasalahan apa saja yang terjadi di sekolah tersebut yang tentunya harus segera dipecahkan. Berikut lembar wawancara yang digunakan pada tabel 2.

**Tabel 2. Lembar Wawancara**

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

No.	Pertanyaan Pewawancara	Jawaban Responden
4.	Apakah ada media khusus dalam proses pembelajaran matematika?	
5.	Media apa saja yang digunakan dalam pelajaran matematika?	
6.	Apakah di kelas tersebut sudah menerapkan pembelajaran sesuai era revolusi industri 5.0 ini?	

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

Wawancara juga menjadi bagian teknik pengumpulan data bagi penulis dimana wawancara ini dilakukan secara *face to face* yang dilakukan langsung oleh narasumber yang bersangkutan guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan yang nantinya digunakan untuk mengembangkan sebuah produk yang akan dicapai. Tahapan metode penelitian yang terakhir ialah teknik analisis data, dalam penelitian dan pengembangan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan dan analisis keefektifan dimana dalam proses analisis menggunakan deskriptif kualitatif dimana skor yang didapat dari hasil validator akan dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif sebagai berikut:

1. Pedoman penskoran pada masing-masing kriteria, yaitu:

**Tabel 3. Pedoman Skor Penilaian Validasi**

KRITERIA	SKOR
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: (Sugiyono, 2016)

2. Perhitungan rumus penskoran hasil validasi

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{jumlah maksimal skor tertinggi}} \times 100\%$$

3. Menyimpulkan hasil perhitungan dengan kriteria di bawah ini:

**Tabel 4. Persentase Kriteria Validasi**

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

Sumber: (Sugiyono, 2016)

4. Melakukan tes hasil belajar untuk analisis keefektifan media  
Analisis Keefektifan digunakan untuk mengetahui hasil dari siswa mengerjakan soal yang diberikan, menggunakan instrumen tes hasil belajar. Menurut (Sudjana, 2011) rumus perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebagai berikut :

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}}$$

Indikator tes hasil belajar dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa dengan nilai KKM 75 mencapai 75 % dari jumlah seluruh siswa.

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

### Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media MEB (*Monopoly Education Book*) yang valid dalam menumbuhkan rasa nasionalis terhadap bangsa Indonesia pada pembelajaran matematika dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tahapan pada pengembangan ini

1. Potensi masalah  
Masalah yang ditemukan di SDN Wonokromo 1 Surabaya diantaranya yaitu media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku, lidi ataupun gambar yang kurang inovatif.
2. Mengumpulkan data dan informasi;  
Setelah peneliti menemukan masalah dan potensi dari masalah, peneliti memulai untuk mengumpulkan informasi. Pengumpulan informasi ini dilakukan dengan observasi di sekolah dan diperkuat dengan adanya pengisian angket yang diberikan kepada siswa dan wawancara yang dilakukan oleh praktisi Pendidikan sesuai tabel (2) dengan hasil siswa banyak menganggap sulit mata pelajaran matematika dan banyak merasa bosan terhadap pembelajaran karena jarang menggunakan media yang menarik. Selanjutnya peneliti mengembang produk yang akan dikembangkan
3. Desain Produk;  
Peneliti mengembangkan produk sebuah media MEB (*Monopoly Education Book*). Menurut (Oktaviatna et al., 2017) penggunaan permainan monopoli ini dikarenakan banyak siswa sudah mengenal permainan ini. Berdasarkan hal itu, media ini didesain untuk pembelajaran matematika materi bangun datar dan digunakan dengan cara memainkan seperti monopoli. Peneliti mengembangkan sebuah produk dimana produk tersebut berbentuk seperti permainan monopoli berbahan dasar papan plastik yang didesain menarik dan berbahan dasar yang awet dan baik digunakan untuk mata pelajaran matematika materi bangun datar, selain itu media MEB (*Monopoly Education*

*Book*) juga diberikan materi yang berisikan aspek nasionalisme yang nantinya materi tersebut akan menggiring siswa untuk bersikap nasionalis dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sabri dalam (Musfiqon, 2012) menjelaskan media proyeksi adalah media yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Ini berarti penggunaan media ini selalu tergantung pada alat proyektor yang berguna menghubungkan serta menyampaikan pesan kepada penerima. Media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) juga disediakan file yang berisikan materi bangun datar dimana nantinya siswa dapat langsung disampaikan melalui media elektronik seperti komputer ataupun proyektor.

4. Validasi Desain dan; sebelum dilakukannya uji coba lapangan terlebih dahulu produk akan melewati tahap validasi. Pada penelitian ini terdapat tiga ahli validasi. Adapun hasil validasi yang telah dilakukan oleh peneliti kepada ketiga validator terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu, untuk hasil validator pertama media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) mendapatkan skor 85% dimana skor tersebut memiliki kriteria "Sangat Baik" sedangkan untuk validator kedua memberikan skor 77,5% dimana skor tersebut masuk dalam kriteria "Baik" dan untuk validator ketiga mendapatkan skor 95% masuk dalam kategori sangat baik. Dalam proses uji kevalidan terapat beberapa masukan dan saran yang harus diperbaiki dalam pengembangan media adapun saran dan masukan dari validator adalah pewarnaan gradasi yang digunakan dalam media serta konsistensi penggunaan font dalam media tersebut. Hasil desain pengembangan media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) yang telah diberikan kepada para validator dan telah diberi masukan sehingga nantinya dapat dibandingkan desain awal dan desain setelah revisi yang telah diberikan saran dan oleh validator. Sejalan dengan penelitian (Hidayat, 2015) dengan judul Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya menunjukkan bahwa media pengembangan permainan monopoli termasuk kategori baik dan efektif sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) mendapatkan nilai dari validator dengan rata-rata skor 86% dimana skor tersebut masuk dalam kriteria "Sangat Baik".
5. Revisi desain; Setelah mendapatkan hasil penilaian terhadap desain yang telah dikembangkan, saran dan masukan dari para ahli hasilnya akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan revisi produk. Desain halaman awal pada materi pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) pada desain sebelum revisi tersebut saran yang diberikan oleh validator adalah pewarnaan pada desain pertama yang dirasa terlalu kontras dan font pada desain pertama sulit terbaca, maka dari itu revisi dilakukan pada desain kedua peneliti merevisi warna lebih cerah dan font mudah dibaca.

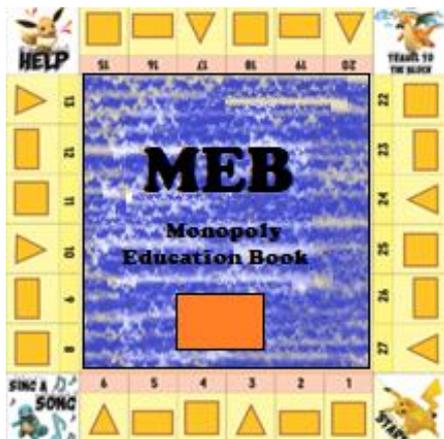


Gambar 1  
Sebelum Revisi

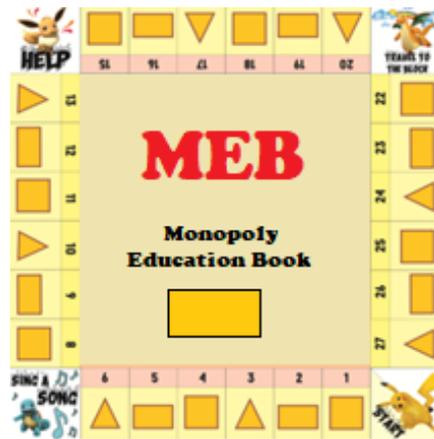


Gambar 2  
Sesudah Revisi

Desain papan monopoli yang telah dikembangkan, saran dan masukan yang diberikan para validator bisa dikatakan masih sama yaitu lebih diperhatikan lagi dalam pemilihan gradasi warna dan jenis font yang digunakan pada papan monopoli tersebut. Gradasi warna yang dikembangkan pada desain awal sebelum harus dilakukan revisi karena memiliki gradasi yang bisa dikatakan mengganggu jenis font yang digunakan, maka dari itu pada desain papan kedua tidak diterapkan kembali pewarnaan gradasi pada papan monopoli guna memudahkannya pembacaan jenis font pada papan tersebut.



Gambar 3  
Sebelum Revisi



Gambar 4  
Sesudah Revisi

Media yang dikembangkan oleh peneliti ini juga memiliki kesamaan pada penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Hidayat, 2015) yang juga mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik di kelas V SD dimana pengembangan monopoli tersebut hanya fokus pada satu pembelajaran saja yaitu pembelajaran batik tidak hanya itu dari segi kualitas media monopoli yang dikembangkan hanya menggunakan kertas dimana kualitas tersebut sangat rentan terjadi kerusakan akan tetapi pengembangan tetapi dari proses validasi, media tersebut termasuk kategori baik sebagai media pembelajaran.

Saat media MEB (*Monopoly Education Book*) digunakan siswa secara bergantian dadu dimainkan oleh siswa, jika dadu siswa yang dimainkan berhenti di kotak Nasionalis maka siswa

menyanyikan lagu-lagu Nasional Indonesia dengan sikap baik. Kegiatan ini secara tidak langsung dapat menumbuhkan rasa nasionalis pada siswa kelas IV di SDN Wonokromo 1 Surabaya. Kemudian tes hasil belajar dari 21 siswa kelas IV di SDN Wonokromo 1 menunjukkan 16 siswa yang tuntas dengan KKM 75 dan 5 siswa yang belum tuntas. Ketuntasan klasikal diperoleh sebesar 76% sehingga dapat dikatakan media MEB (*Monopoly Education Book*) efektif.

### Kesimpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis adalah media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk pelajaran matematika khususnya materi bangun datar dan menumbuhkan rasa nasionalis yang telah melalui tahap uji validasi terhadap ketiga validator. Produk yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata kriteria "Sangat Baik" dengan rincian validator pertama memperoleh skor 85% dengan kategori "Sangat Baik", validator kedua memperoleh skor 77,5% dengan kategori "Baik" dan validator ketiga mendapatkan skor 95% dengan kategori "Sangat Baik". Sehingga mendapatkan nilai dari validator dengan rata-rata skor 86% dimana skor tersebut masuk dalam kriteria "Sangat Baik". Hasil tes belajar siswa juga menunjukkan memenuhi KKM sebesar 76%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) dapat dikatakan valid dan efektif dalam menumbuhkan rasa nasionalis terhadap bangsa Indonesia pada pembelajaran matematika.

### Daftar Rujukan

- Afiani, K. D. A. (2020). *Implementasi Kultur Literasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III di Era Revolusi Industri 4.0. Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 255–262.
- Afiani, K. D. A., & Putra, D. A. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas III SD Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajuan Masalah. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1, 38–47.
- Ariandi, Y. (2016). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar Pada Model Pembelajaran PBL. Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*, 579–585.
- Bakar, K. A. A., Noor, I. H., & Widodo, W. (2018). *Penumbuhan Nilai Karakter Nasionalis Pada Sekolah Dasar Di Kabupaten Jayapura Papua. Cakrawala Pendidikan*, XXXVII, 42–56.
- Borg, E. W. R., & Gall, M. D. G. J. P. (2003). *Educational Research An Introduction*, (Seventh Ed). Pearson Education Inc.
- Faradita, M. N. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar IPA di SD Dengan Menggunakan Metode PQ4R. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 7–13.
- Harahap, A. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segiempat Siswa Kelas VII Semester 2 MTS Nur Ibrahimy Tahun Pelajaran 2016/2017. SIGMA*, 3, 71–75.

<http://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/1284>

Hidayat, A. (2015). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3, 218–226. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/12403/11461>

Kemendikbud. (2016). *Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter*. Kemendikbud. [https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?page\\_id=132#:~:text=Nilai-nilai utama PPK adalah,di sekolah dan di masyarakat.](https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?page_id=132#:~:text=Nilai-nilai utama PPK adalah,di sekolah dan di masyarakat.)

Lestari, E. Y., Janah, M., & Wardanai, P. K. (2019). *Menumbuhkan Kesadaran Nasionalisme Generasi Muda di Era Globalisasi Melalui Penerapan Nilai-Nilai Pancasila*. *Adil Indonesia Jurnal*, 1, 20–27. <http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/AIJ/article/view/139>

Maulaty, R. N. (2015). *Mengapa Matematika di Anggap Sulit?* Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/rahayulala/54f677b4a33311e6048b4d86/mengapa-matematika-dianggap-sulit>

Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustakarya.

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Misykat*, 3, 171–187. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>

Oktaviatna, D., Fitri, R., & Lufri. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (Montum) Tentang Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP*. *Journal Biosains*, 1, 174–182.

Sudjana, S. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosda Karya.

Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Kontemporer*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Syahbarina, M. (2017). *Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4, 245–255.

Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Januar Saputra, H. (2017). *Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD*. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4, 136–144. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/4990/3618>