

## GRISSEEPOLY : MEDIA MONOPOLI BERBASIS ETNOMATEMATIKA MATERI ELEMEN BILANGAN FASE B DI SEKOLAH DASAR

**Isna Rahmah Syaharani**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
gmail : [isnarahmah93@gmail.com](mailto:isnarahmah93@gmail.com)

**Ika Rahmawati**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation) di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui proses pengembangan media Grisseepoly pada materi operasi hitung bilangan cacah kelas IV sekolah dasar, mengetahui kelayakan yang ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media, dan mengetahui respon pendidik serta peserta didik dalam penggunaan media Grisseepoly. Media Grisseepoly dinilai valid sesuai hasil validasi ahli materi dan ahli media sebesar 80% dan 96% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan diperoleh dari lembar angket respon pendidik dan peserta didik, keduanya memperoleh nilai 97,5% dan 94,3% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media Grisseepoly dilihat dari perubahan peserta didik berdasarkan nilai *pre test* dan *post test* yang diuji dengan metode N-gain yang menghasilkan skor 0,9 dengan kategori tinggi atau efektif. Berdasarkan pendelitian ini respon pendidik dan peserta didik sangat positif dimana pada lembar angket respon Aspek dengan perolehan presentase tertinggi adalah aspek 5 dan 6 yang berbunyi Mampu meningkatkan semangat dan minat saya dalam pembelajaran matematika (aspek 5) dan Belajar lebih menyenangkan dengan media Grisseepoly (aspek 6). Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwasanya media Grisseepoly ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi operasi hitung bilangan cacah kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Grisseepoly, Pengembangan Media, Operasi Hitung

### Abstract

This research is development research of learning media using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) methods in elementary schools. The aim of this research is to understand the process of developing the Grisseepoly media on whole number counting operations material for grade IV elementary school, to find out the feasibility in terms of validity, practicality and effectiveness of the media, and to know the response of educators and students in using the Grisseepoly media. Grisseepoly media is considered valid according to the validation results of material experts and media experts of 80% and 96% in the very valid category. Practicality results were obtained from the teacher and student response questionnaire sheets, both of which received scores of 97.5% and 94.3% in the very practical category. The effectiveness of Grisseepoly media can be seen from changes in students based on pre-test and post-test scores tested using the N-gain method which produces a score of 0.9 in the high or effective category. Based on this research, the responses of educators and students were very positive on the response questionnaire sheet. Aspects with the highest percentage gains are aspects 5 and 6 which readAble to increase my enthusiasm and interest in learning mathematics (aspect 5) and learning is more fun with Grisseepoly media (aspect 6). Based on the results of this research, it is stated that the Grisseepoly media is suitable for use in learning activities regarding whole number counting operations in class IV elementary school.

**Keywords:** Grisseepoly, Media Development, Calculation Operation.

### PENDAHULUAN

Matematika merupakan pelajaran wajib sekolah dasar. Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Tampubolon, dkk., (2021) matematika merupakan dasar dari aktivitas manusia di kehidupan sehari-hari. Matematika juga dibutuhkan dalam dunia profesional kerja karena salah satu kompetensi kunci yang diperlukan dalam dunia kerja adalah menggunakan ide-ide dan teknik matematika.

Selain itu matematika juga berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Dirgantoro, 2018). Namun, sayangnya matematika kurang disukai oleh sebagian peserta didik. Menurut Aprilia & Fitriana, (2020) Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian peserta didik. Hal tersebut ditambah dengan adanya momok atau mitos turun temurun yang beranggapan bahwasanya matematika itu sulit. Faktor lain yang menyebabkan peserta didik menganggap matematika

itu sulit adalah konsepnya yang abstrak (Amallia & Unaenah, 2018) Konsep matematika yang abstrak memerlukan adanya benda konkret untuk membantu menjembatani konsep abstrak matematika dengan pengetahuan peserta didik. Bruner, (1961) menyatakan bahwa dalam proses belajar matematika peserta didik sebaiknya diberikan kesempatan memanipulasi benda-benda konkret dalam memahami konsep abstrak matematika. Mendukung teori brunner tersebut menurut Piaget anak berumur 7-11 tahun berada di tahap operasional konkret dimana mereka sudah dapat berpikir logis tetapi terbatas pada objek yang konkret (Nursalim, dkk., 2019) Implikasinya maka pendidik sebaiknya mendorong anak untuk berpartisipasi langsung dengan menggunakan alat dan media (Agustyaningrum, dkk., 2022).

Latihan soal seringkali dijadikan peserta didik sebagai momok dalam pembelajaran matematika. Menurut Aprilia & Fitriana, (2020) masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan diakhiri dengan pemberian soal-soal, sehingga pembelajaran tidak melibatkan peserta didik secara langsung. Peserta didik cenderung diberikan rumus kemudian diberikan contoh dan latihan soal sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kaku (Misdalina, 2018). Pembelajaran yang demikian turut menyumbang mindset anak bahwasanya matematika merupakan pelajaran yang menakutkan.

Salah satu elemen yang dipelajari di Sekolah Dasar Fase B adalah elemen bilangan. Elemen bilangan merupakan elemen penting dalam matematika, dengan kata lain belajar matematika pasti tidak jauh dengan materi bilangan artinya bilangan merupakan dasar dari penyelesaian masalah matematika (Nurjanah & Hakim, 2019) Materi bilangan di Sekolah Dasar diajarkan karena memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari (Mahmuda, dkk., 2021). Materi bilangan juga digunakan peserta didik dalam mempelajari materi selanjutnya seperti materi menentukan KPK dan FPB, materi SPLDV, Materi pecahan, dan lain nya. Namun pada kenyataannya sering ditemukan kesalahan perhitungan dalam pekerjaan peserta didik yang berpengaruh pada hasil belajar (Nengsih & Pujiastuti, 2021). Salah satu faktor penyebab kurangnya hasil belajar adalah pembelajaran yang kurang optimal. Penyebab pembelajaran yang kurang optimal adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran (Parsianti, dkk., 2020). Sejalan dengan pernyataan tersebut berdasarkan pengamatan peneliti pada program kampus mengajar bahwasanya banyak guru yang hanya memanfaatkan buku ajar dari pemerintah sebagai media. Pendidik cenderung menggunakan metode ceramah secara lisan tanpa adanya bantuan media pembelajaran.

Cara penyampaian materi tersebut seharusnya menggunakan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika, peserta didik perlu benda-benda konkret untuk memahami suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mengkonkretkan konsep yang abstrak (Rahmawati & Mahmudha, 2021). Hal tersebut didukung dengan teori belajar discovery learning oleh Jerome Brunner yang menyatakan bahwa tahap awal peserta didik belajar adalah tahap Enaktif dimana Bruner menganjurkan guru untuk menggunakan media benda-benda konkret agar peserta didik dapat belajar secara langsung atas suatu realitas yang ada (Nursalim, dkk., 2019)

Selain media, latihan soal juga merupakan pilihan alternatif dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Intensitas pemberian latihan soal dapat mempengaruhi hasil belajar (Rofiah & Bahtiar, 2022). Namun, latihan soal kebanyakan membuat peserta didik merasa bosan karena latihan soal yang monoton dan kurang bervariasi (Suendarti & Liberna, 2021). Maka dari itu Latihan soal yang dipilih haruslah menarik dan menyenangkan agar peserta didik bersemangat, antusias dan tidak bosan dalam pembelajaran (Permatasari & Prihatnani, 2021).

Salah satu cara memberikan latihan soal yang menyenangkan adalah dengan permainan. Melalui permainan peserta didik dapat belajar materi matematika dengan bermain sehingga peserta didik secara tidak langsung dapat menyerap ilmu atau berlatih latihan soal atau materi. Menurut Nugraheni (2021) Pembelajaran matematika yang mengintegrasikan media permainan dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik melatih keterampilan matematika. Media permainan berpengaruh baik pada peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 25% dibandingkan dengan tidak menggunakan permainan (Afifah & Hartatik, 2019). Sejalan dengan penelitian tersebut Penelitian oleh (Sari, dkk., 2022) menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat 100% setelah menggunakan media monopoli pada pembelajaran matematika. Penelitian sebelumnya juga oleh (Rahmawati & Zakiyah, 2023) tentang permainan ular tangga menunjukkan respon positif peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Permainan dekat dengan budaya di sekitar anak. Banyak permainan yang dekat dengan budaya di sekitar anak seperti permainan engklek, congklak, dan egrang. Congklak merupakan jenis permainan tradisional yang bisa digunakan untuk pembelajaran matematika materi FPB dan KPK (Aeni, dkk., 2023) Selain congklak permainan engkle juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar (Hidayat, 2022). Engkle dan congklak merupakan jenis permainan

tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang ada dari zaman dahulu dan dimainkan dari dan antar generasi (Yulita, 2018). Selain permainan tradisional permainan modern yang dimodifikasi juga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika seperti Rahmawati & Zakiyah, (2023) mengembangkan permainan ular tangga “UTAMA” yang dimodifikasi dengan mengintegrasikan materi operasi hitung bilangan cacah. Wulandari, dkk, (2020) mengembangkan permainan KARTIKA yaitu kartu remi yang dimodifikasi dan diintegrasikan dengan materi operasi hitung.

Penyatuan unsur budaya dalam pembelajaran matematika biasa disebut dengan istilah etnomatematika (Aflah & Andhany, 2022) Kata etnomatematika berasal dari kata “etno” yang artinya budaya. “Mathema” artinya pengetahuan perilaku tentang pengukuran, ruang waktu, perbandingan, pengambilan kesimpulan dan kuantitas. “Tic” berarti cara atau teknik. Etnomatematika dikenalkan sekitar tahun 1960-an oleh Ubiratan D’Ambrosio. Penelitian Ambrosio menjadi kiblat bahwasanya matematika ada dalam setiap kebudayaan dan mendorong dikembangkannya etnomatematika (Danoebroto, 2020). Mendukung hal tersebut Wahyuni, (2021) menyatakan Etnomatematika adalah hubungan matematika dengan budaya dan hubungan pemahaman tersebut dapat meningkatkan kualitas dan keefektifan pembelajaran. Melalui etnomatematika peserta didik dapat belajar lebih menyenangkan sehingga peserta didik memiliki minat dan motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran matematika di sekolah (Fajriyah, 2018)

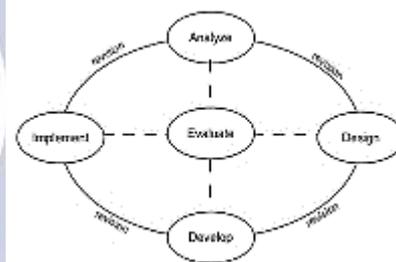
Membahas tentang etnomatematika, salah satu budaya khususnya di Provinsi Jawa Timur yang bisa diinjeksikan konsep etnomatematika adalah budaya Gresik. Gresik memiliki banyak budaya. Budaya Gresik banyak yang telah dieksplorasi oleh peneliti sebelumnya ternyata mengandung unsur matematika. Penelitian tentang etnomatematika yang mengaitkan kebudayaan di Gresik seperti penelitian oleh (Kusuma Wurdani & Budiarto, 2021) tentang eksplorasi usaha kerajinan anyaman di Gresik yang didalamnya terdapat konsep matematika pengukuran, teselasi, dan bangun datar. Selain itu terdapat konsep geometri pada rumah gajah mungkur Gresik (Wiryanto & Safitri, 2022). Konsep operasi hitung juga muncul pada penelitian (Agustin & Yermiandhoko, 2019) tentang eksplorasi sarung tenun wedani.

Berdasarkan Latar belakang di atas pembelajaran matematika yang ideal seharusnya membutuhkan media pembelajaran, media latihan soal yang menyenangkan dan mengintegrasikan etnomatematika khususnya dalam pembelajaran materi Elemen bilangan. Maka dari itu dikembangkanlah media Grisseepoly. Grisseepoly adalah media latihan soal materi operasi hitung bilangan cacah yang dikemas pada permainan monopoli yang

dimodifikasi dan mengintegrasikan konsep etnomatematika didalamnya.

Penelitian ini memiliki rumusan masalah penelitian yaitu 1. Bagaimana proses pengembangan media Grisseepoly berbasis etnomatematika pada materi operasi hitung bilangan cacah pada fase B di UPT SDN 240 Gresik?. 2. Bagaimana kelayakan media Grisseepoly berbasis etnomatematika pada materi operasi hitung bilangan cacah pada fase B di UPT SDN 240 Gresik?. 3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan media Grisseepoly berbasis etnomatematika pada materi operasi hitung bilangan cacah pada fase B di UPT SDN 240 Gresik?.

## METODE



Gambar 1. Prosedur penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Maydiantoro, (2020) mendefinisikan bahwasanya penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk yang akan dikembangkan pada dunia pendidikan nantinya. Penelitian jenis R&D memiliki tujuan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Zakariah, dkk., 2020). Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Peneliti menggunakan model ini karena menurut Mulyatiningsih, (2015) model ADDIE lebih rasional dan lengkap untuk mengembangkan metode, media, dan strategi pembelajaran, selain itu menurut (Rayanto & Sugianti, 2020) menyatakan bahwa model ADDIE adalah suatu pendekatan penelitian yang setiap komponen dapat saling berinteraksi satu sama lain dan berkaitan sesuai fase yang ada. Menurut (Branch, 2009) Model ADDIE Memiliki 4 tahapan yaitu Analyze, Design, Develop, Implement. Penelitian dimulai dari tahap analyze dilanjutkan dengan design kemudian development hingga implement. Pada akhir setiap tahap penelitian dilakukan evaluasi yang bertujuan agar peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari hasil di setiap tahapannya dan dilakukan tahap revisi sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Pada tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi penyebab dari terjadinya gap (Branch, 2009)). Analisis dilakukan dengan observasi untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di Sekolah dasar. Pada tahap awal peneliti melakukan observasi tentang proses belajar mengajar di kelas khususnya pembelajaran matematika. Proses pembelajaran di fase B di sekolah tujuan menggunakan kurikulum yang berbeda karena sedang proses pengalihan dari kurikulum 13 menuju kurikulum merdeka, kelas 3 menggunakan kurikulum 13 dan kelas 4 menggunakan kurikulum merdeka. Pada proses belajar mengajar peneliti lebih difokuskan pada kelas 4 karena sedang menyiapkan ANBK. Peneliti menemukan pada kelas 4 pendidik menyampaikan materi matematika menggunakan media papan tulis dan bahan ajar dari pemerintah dan belum memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran lain sebagai media menyampaikan materi. Peserta didik cenderung takut bertanya dan pasif ketika dijelaskan karena matematika diajarkan dengan memberikan rumus dan latihan soal. Peneliti menemukan banyak siswa yang belum paham mengenai materi operasi hitung campuran bilangan cacah pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran untuk menyediakan sarana pembantu menunjang pembelajaran. Peneliti juga menganalisis kenutuhan media. Peneliti melihat minat siswa terhadap games yang tinggi seperti game monopoli, uno, domino, dan permainan berkelompok lainnya. Peneliti ingin mengembangkan media berbasis permainan dengan menginjeksikan budaya di sekitar anak agar permasalahan matematika lebih kontekstual dan mudah dipahami anak. Peneliti menganalisis mengenai materi pembelajaran peneliti mengidentifikasi terdapat Peneliti menemukan banyak siswa yang belum paham mengenai materi operasi hitung campuran bilangan cacah pada pembelajaran matematika di kelas. Mereka dari tahap perkalian dan pembagian sudah mengalami kebingungan dalam mengoperasikan bilangan. Berdasarkan analisis di atas, data yang diperoleh peneliti dianalisis dan dievaluasi oleh dosen pembimbing skripsi. Apabila evaluasi analisis data tidak cukup kuat untuk dilaksanakannya penelitian maka peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan arahan yang diberikan. Namun apabila hasil evaluasi analisis diterima dan mendukung dilaksanakannya penelitian maka peneliti akan melanjutkan ke tahap berikutnya.

Pada tahap perancangan, peneliti menentukan materi yang akan disajikan pada media. Sesuai dengan analisis peneliti di UPT SDN 240 Gresik, peneliti menemukan rendahnya pemahaman peserta didik pada materi operasi hitung campuran di fase B. Oleh karena itu, peneliti menyajikan materi operasi hitung campuran yang difokuskan pada penguatan pemahaman mengenai

tingkatan atau aturan pengerjaan operasi hitung campuran. Materi tersebut dirancang melalui proses diskusi dan pengumpulan informasi dari berbagai sumber baik media cetak maupun pendapat – pendapat dari dosen pembimbing, ahli, dan juga peneliti.

Materi operasi hitung bilangan cacah akan diolah menjadi latihan soal yang menginjeksikan budaya Kabupaten Gresik yang dekat dengan siswa agar permasalahan matematika lebih kontekstual. Berikut merupakan latihan soal yang akan muncul di media Grisseepoly Setelah materi tersusun maka proses selanjutnya adalah menyesuaikan dengan media yang akan dibuat mulai dari bentuk hingga ukuran media yang akan dikembangkan.

Media yang telah dikembangkan dan di revisi sebelumnya disiapkan untuk diujicobakan pada tempat penelitian yang dituju. Tempat penelitian yang dituju adalah UPT SDN 240 Gresik. Sekolah ini merupakan tempat peneliti melaksanakan program kampus mengajar dan di sekolah ini juga peneliti melakukan observasi pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media Grisseepoly dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah di sekolah dasar fase B menggunakan model ADDIE (Branch, 2009) yang memiliki tahapan Analyze, Design, Develop, Implement dan evaluate pada setiap tahapannya. Peneliti melaksanakan analisis lapangan di UPT SDN 240 Gresik selama 4 bulan penuh yaitu pada program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Kampus mengajar angkatan 5. Pada tahap awal peneliti melakukan observasi tentang proses belajar mengajar di kelas khususnya pembelajaran matematika. Proses pembelajaran di fase B di sekolah menggunakan kurikulum yang berbeda karena sedang proses pengalihan dari kurikulum 13 menuju kurikulum merdeka, kelas 3 menggunakan kurikulum 13 dan kelas 4 menggunakan kurikulum merdeka. Pada proses belajar mengajar peneliti lebih difokuskan pada kelas 4 karena sedang menyiapkan ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer). Peneliti menemukan pada kelas 4 pendidik menyampaikan materi matematika menggunakan media papan tulis dan bahan ajar dari pemerintah dan belum memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran lain sebagai media menyampaikan materi. Peserta didik cenderung takut bertanya dan pasif ketika dijelaskan karena matematika diajarkan dengan memberikan rumus dan latihan soal. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran untuk menyediakan sarana pembantu menunjang pembelajaran. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menitikberatkan pada peningkatan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan

menggunakan permainan. Selain itu peneliti juga bertujuan untuk menampilkan soal matematika dengan cara yang berbeda dan tampilan yang menyenangkan untuk dikerjakan dan dipelajari. Peneliti menampilkan budaya-budaya di sekitar mereka sebagai Peneliti berharap peserta didik hanya menyimak dan takut dalam pembelajaran matematika tetapi juga melakukan tindakan yang membantu mereka dalam memahami materi operasi hitung bilangan cacah.

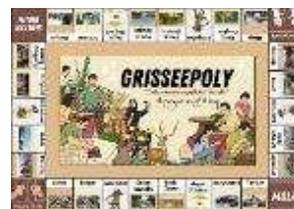
Peneliti pada program kampus mengajar juga memperoleh informasi tentang karakteristik peserta didik di lingkungan sekolah dasar. Pada jenjang kelas III dan IV Peserta didik cenderung lebih suka jika dijelaskan dengan benda konkret ataupun dengan mengaitkan pada kehidupan sosial mereka atau budaya di sekitarnya. Peserta didik juga memiliki kebiasaan berkelompok dengan teman sebayanya, baik dalam pembelajaran maupun pertemanan dan mereka menyukai kegiatan yang memungkinkan mereka dapat bergerak dengan bebas dan bermain. Namun pada pembelajaran di kelas terdapat kendala keterbatasan media pembelajaran berbasis permainan yang disediakan oleh sekolah maupun pendidik.

Berdasarkan karakteristik peserta didik Fase B yaitu kelas III dan kelas IV sekolah dasar, media pembelajaran yang perlu dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan karena media berbasis permainan belum tersedia di UPT SDN 240 Gresik. Media permainan dibutuhkan peserta didik. Media permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar (Nugraheni, 2021). Selain itu peserta didik juga memerlukan media yang berbasis budaya atau kehidupan mereka sehari-hari agar peserta didik dapat memahami materi dengan mengaitkan dengan budaya mereka sehari-hari yaitu budaya masyarakat di Gresik. Berdasarkan informasi yang didapatkan peneliti maka menjadi pertimbangan untuk peneliti dalam proses pengembangan media Grisseepoly. Peneliti menemukan peserta didik kurang lancar dalam menghitung perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan ketika membimbing mengerjakan soal matematika di kelas IV. Peneliti kemudian mengobservasi buku ajar yang digunakan kemudian mengkajinya dan melakukan analisis. Pada buku ajar yang digunakan peserta didik dan pendidik UPT SDN 240 Gresik peneliti menemukan informasi bahwa kelas IV menggunakan buku ajar matematika kurikulum merdeka yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk kelas IV SD /MI. Data hasil observasi dikumpulkan dan dibahas oleh peneliti bersama dengan dosen pembimbing yang menghasilkan ide untuk mengembangkan media pembelajaran yang mengaitkan materi dan latihan soal materi operasi hitung bilangan cacah dengan budaya

Kabupaten Gresik yang dekat dengan peserta didik dan dikemas dalam bentuk permainan secara berkelompok yang menarik dan menyenangkan. Pengembangan media tentunya tidak terlepas dari teori para ahli dan menekankan pada kegiatan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan berlatih soal secara menyenangkan yang mewujudkan kegiatan belajar sambil bermain bagi peserta didik dengan bahan yang aman dan tampilan yang menarik.

Pada tahap perancangan peneliti melakukan perancangan materi. Sebelum melakukan perancangan materi, peneliti melakukan pengumpulan data budaya, daftar wisata, daftar kecamatan, pakaian adat di Kabupaten Gresik. Selain itu peneliti juga mengumpulkan gambar dan ilustrasi yang sesuai dengan media dan materi yang akan dirancang. Sesuai dengan hasil tahap sebelumnya yaitu tahap analisis peneliti di UPT SDN 240 Gresik yang menghasilkan bahwasanya peneliti menemukan kurangnya pemahaman terhadap operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan cacah di kelas IV oleh karena itu, peneliti menyajikan latihan soal operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan cacah yang difokuskan pada penguatan pemahaman dengan latihan soal mengenai operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Materi soal pada media pembelajaran Grisseepoly memuat budaya Kabupaten Gresik agar lebih kontekstual. Materi soal disajikan dalam kartu kaluputan dan kartu kabecikan Media pembelajaran dirancang peneliti menggunakan aplikasi canva dan photoshop. Pada tahap ini peneliti memasukkan data dan bahan yang berupa soal, daftar hasil studi observasi dan literatur. Setelah rancangan desain dan rancangan materi selesai dibuat maka desain tersebut dikomunikasikan dengan dosen pembimbing agar mendapat kritik dan saran untuk perbaikan media Grisseepoly. Namun pada tahap ini tidak ada perubahan dalam desain media.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Peneliti merealisasikan ide dan rencana pada tahap sebelumnya menjadi bentuk fisik yang direncanakan dengan bahan dan spesifikasi yang dijelaskan pada tahap sebelumnya. Tahap ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu tahap pengembangan media dan tahap validasi media.



Gambar 2. Gambar papan Grisseepoly



Gambar 3. Pion Grisseepoly

Uji validasi materi menggunakan lembar validasi materi yang berisi 4 aspek meliputi kesesuaian materi, kesesuaian media dengan materi, kesesuaian media dengan etnomatematika, dan penyajian materi dengan 5 pilihan jawaban pada skala penilaian. Media Grisseepoly mendapatkan skor 80% dengan kategori sangat valid tanpa revisi sedangkan uji validasi media mendapat skor 96% dengan kategori sangat valid.

Media yang telah dikembangkan dan di revisi sebelumnya disiapkan untuk diujicobakan pada tempat penelitian yang dituju. Setelah media pembelajaran Grisseepoly telah melewati divalidasi oleh ahli selanjutnya media diujicobakan pada kelompok besar yang berjumlah 18 peserta didik kelas IV sebagai objek penelitian ini. Penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Januari 2024 di ruang kelas IV. penelitian dimulai pukul 08.00 hingga pukul 12.00 WIB dengan istirahat 30 menit istirahat, dokumentasi kegiatan dilampirkan pada lampiran 19.

Uji coba diawali dengan membuka kelas dengan salam, doa bersama, cek kehadiran dan ice breaking. Setelah itu peneliti membagikan soal *Pre test* yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi operasi hitung bilangan cacah dan sebelum penggunaan media pembelajaran Grisseepoly.

Setelah itu peneliti memberi tahu peserta didik bahwa mereka akan belajar operasi hitung bilangan cacah dengan permainan kesukaan mereka yaitu monopoli, tetapi peneliti menjelaskan bahwa monopoli yang dibawa adalah monopoli khas Gresik yang diberi nama Grisseepoly. Peserta didik sangat antusias dan bersemangat dalam pembelajaran. Peneliti kemudian mengelompokkan peserta didik menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdapat 3 anggota dan 1 ketua, peneliti juga menunjuk 1 petugas bank dan tanah untuk Grisseepoly 1 dan 1 petugas bank dan tanah untuk Grisseepoly 2. Setelah membagi kelompok peneliti menyusun bangku sesuai dengan kelompok masing masing. Peneliti membuka pendapat untuk menentukan nama kelompok mereka dan membatasi bahwa nama kelompok berasal dari tokoh di Kabupaten Gresik. Peserta didik telah menentukan bahwa nama kelompok nya adalah 1. Nyai Siti Fatimah binti Maimun 2. Nyai Ageng Pinatih 3. Sunan Giri. 4. Sunan Gresik. Penentuan nama kelompok tersebut dilakukan dengan alasan agar lebih mudah mengingat nama kelompoknya serta memberi semangat pada peserta didik (karena umumnya anak merasa senang jika dapat menentukan pilihan mereka sendiri). Kemudian peneliti memberikan penjelasan tentang operasi hitung bilangan cacah yaitu operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan

pembagian dan cara menyelesaikannya. Setelah selesai menjelaskan peneliti membaca instruksi panduan permainan dan menjelaskan tugas dari petugas bank dan tanah. Sebelum permainan dimulai setiap kelompok diminta untuk menyiapkan pensil, penghapus, dan kertas kosong untuk menghitung dan menjawab yang diinstruksikan pada kartu kabecikan dan kaluputan serta untuk menghitung kekayaan. Kelompok Nyai Ageng Pinatih berhadapan dengan kelompok Sunan Giri dan kelompok Sunan Gresik berhadapan dengan kelompok Siti Fatimah Binti Maimun. Setelah Grisseepoly 1 dan 2 siap maka perwakilan kelompok menentukan siapa yang harus bermain terlebih dahulu. Kemudian jika sudah ditentukan perwakilan kelompok yang bermain dahulu harus menggelindingkan dadu dan menggerakkan pion jika pemain berhenti pada kotak kaluputan maka pemain harus mengambil kartu kaluputan dan mengikuti instruksi pada kartu kaluputan seperti kelompok Sunan Giri mendapatkan kartu kaluputan dengan instruksi "exotic mengare menyajikan berbagai pilihan wisata, kamu harus mengeluarkan uang 200 untuk tiket wisata dan 100 untuk makanan dan 60 untuk fotografer" maka kelompok sunan giri harus mengeluarkan uangnya sejumlah 360 dan meletakkannya pada tengah papan permainan dan berlanjut hingga kelompok berikutnya, setelah putaran kedua kelompok dapat membeli tanah seperti kelompok Sunan Gresik yang membeli tanah di kebomas dengan harga 300 sehingga ketika kelompok Nyai Siti Fatimah berhenti di kotak kebomas maka kelompok Sunan Gresik berhak menerima uang pajak sejumlah 100. Kelompok juga menemukan strategi untuk memenangkan permainan yaitu dengan membeli banyak tanah dan menghindari kartu kaluputan.



Gambar 4. Dokumentasi tahap uji coba

Permainan dilanjutkan hingga seluruh pemain menyelesaikan 8 putaran. Permainan diakhiri dengan menghitung harta kekayaan keseluruhan kelompok dan yang menjadi pemenang adalah kelompok Nyai Siti Fatimah dengan skor 8.125 dan kelompok Sunan Giri dengan skor 5.275. Permainan selesai dengan maksimal 8 putaran, selanjutnya peneliti memberikan kilas balik materi dan menghubungkan dengan kegiatan yang telah dilakukan saat permainan. Kemudian, peserta didik diminta mengerjakan post test yang berisi 10 soal pilihan ganda mengenai operasi hitung bilangan cacah dengan konteks budaya Gresik serta mengisi lembar angket mengenai pembelajaran dan media Grisseepoly. Setelah

seluruh kegiatan dilaksanakan, peserta didik diminta untuk kembali ke tempat duduk semua dan peneliti memberikan sedikit review tentang pembelajaran hari ini dan menyematkan pesan tentang cinta budaya dan belajar. Kemudian pembelajaran ditutup dengan doa dan foto bersama.



Gambar 5. Dokumentasi pengerjaan soal

Tingkat kevalidan media Grisseepoly diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan media yang dijelaskan peneliti pada tahap pengembangan. Uji validasi materi dan media dilaksanakan dengan mengisi lembar angket yang berisi aspek-aspek penilaian keseluruhan mengenai materi yang termuat dan tampilan media Grisseepoly. Hasil lembar validasi ahli materi dan media setelah dilakukan pengolahan data menghasilkan angka sebesar 80 % dengan kriteria sangat valid tanpa revisi (materi) dan 96% dengan kriteria valid tanpa revisi (media). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwasanya media Grisseepoly dinyatakan valid oleh ahli materi dan media. Tingkat kepraktisan media Grisseepoly dapat dilihat dari hasil atau respon lembar angket yang diisi oleh pendidik dan peserta didik yang telah dijelaskan peneliti pada tahap implementasi. Hasil lembar angket respon peserta didik setelah dilakukan pengolahan data menunjukkan angka 94,3% yang termasuk pada kategori sangat praktis sedangkan lembar respon pendidik setelah dilakukan pengolahan data menunjukkan angka 97,5% yang termasuk pada kategori sangat praktis berdasarkan hasil angka tersebut menunjukkan bahwa media Grisseepoly dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Tingkat keefektifan media Grisseepoly didapatkan dari hasil uji N Gain soal *pre test dan postest* yang dikerjakan oleh setiap peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media Grisseepoly. Soal berjumlah 10 berjenis pilihan ganda. Hasil data perhitungan N Gain mendapatkan angka sebesar 0,9 yang termasuk kategori tinggi dengan adanya peningkatan yang signifikan. Berdasarkan angka tersebut menunjukkan bahwasanya media Grisseepoly efektif digunakan untuk pembelajaran materi operasi hitung bilangan cacah kelas IV.

## PEMBAHASAN

Media Grisseepoly merupakan media pembelajaran yang memodifikasi permainan monopoli dengan mengintegrasikan budaya Kabupaten Gresik sebagai latihan soal operasi hitung bilangan cacah kelas 4

sekolah dasar fase B. Media pembelajaran Grisseepoly bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika di kelas yang sebelumnya dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan dan membosankan. Grisseepoly juga mengintegrasikan budaya Kabupaten Gresik mulai dari upacara adat hingga makanan tradisional. Grisseepoly tentunya juga memiliki tujuan akademis dalam pembuatannya yaitu agar siswa lancar dalam menyelesaikan latihan soal operasi hitung bilangan cacah yang akan dimuat pada kartu kabagusan dan kaluputan yang memuat budaya Kabupaten Gresik didalamnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada poin hasil di atas, maka media Grisseepoly merupakan media yang layak digunakan karena telah memenuhi 3 aspek kelayakan yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami materi operasi hitung bilangan cacah kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran Grisseepoly menjadikan kegiatan belajar mengajar semakin menyenangkan dan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Rahmawati & Mahmudha, 2021) Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mengkonkretkan konsep yang abstrak.

Pada tahap analisis, peneliti menemukan kurangnya ketersediaan media pembelajaran dan kurangnya pengembangan media untuk menunjang pembelajaran, kemudian penjelasan pendidik dengan metode ceramah tanpa dilengkapi dengan media pembelajaran dan diakhiri dengan pemberian soal – soal yang banyak menjadikan peserta didik takut terhadap pembelajaran matematika dan peserta didik cenderung pasif dan takut untuk bertanya. Hal tersebut ditemukan juga pada penelitian sebelumnya yang memiliki latar belakang penelitian kurangnya pemanfaatan media pembelajaran seperti penelitian yang dilakukan oleh (Sibuea & Handayani, 2019), (Lena,dkk., 2021) tentang monopoli matematika. Selain itu terdapat penelitian oleh (Fitriani, dkk., 2021) tentang ”Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar” yang menyatakan bahwasanya peserta didik membutuhkan dan menginginkan adanya media pembelajaran dilihat dari hasil survei yang menyatakan 31,9 % menyatakan sangat setuju dan 52,8% sangat setuju apabila bapak/ibu guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran, kemudian hasil survei juga menyatakan bahwasanya peserta didik menyatakan 79,2% bapak/ibu guru di kelas menjelaskan materi dengan ceramah dan 9% dengan diskusi.

Selain itu Latihan soal kebanyakan membuat peserta didik merasa bosan karena latihan soal yang

monoton dan kurang bervariasi (Suendarti & Liberna, 2021). Maka dari itu Latihan soal yang dipilih haruslah menarik dan menyenangkan agar peserta didik bersemangat, antusias dan tidak bosan dalam pembelajaran (Permatasari & Prihatnani, 2021) Karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menyajikan Latihan soal yang menarik untuk peserta didik sehingga peserta didik lebih bersemangat dan menarik karena Latihan soal pada media ditampilkan dalam bentuk permainan. Menurut Nugraheni, (2021) Pembelajaran matematika yang mengintegrasikan media permainan dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik melatih keterampilan matematika. Media permainan berpengaruh baik pada peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 25% dibandingkan dengan tidak menggunakan permainan (Afifah & Hartatik, 2019)

Grisseepoly merupakan media pembelajaran yang diciptakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Grisseepoly sebagai media bermain dimana anak dapat terlibat langsung dan aktif pada pembelajaran. Penciptaan Grisseepoly sesuai dengan Bruner, (1961) menyatakan bahwa dalam proses belajar matematika peserta didik sebaiknya diberikan kesempatan memanipulasi benda-benda konkret dalam memahami konsep abstrak matematika. Mendukung teori brunner tersebut menurut Piaget anak berumur 7-11 tahun berada di tahap operasional konkret dimana mereka sudah dapat berpikir logis tetapi terbatas pada objek yang konkret (Nursalim et al., 2019).

Media Grisseepoly dikembangkan peneliti dengan konsep belajar sambil bermain untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan. Mendukung hal tersebut menurut Rahmayanti, dkk, (2022) peserta didik usia sekolah dasar yaitu 7-8 dan 9-14 tahun memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, berkelompok dan mulai memilih kelompoknya sendiri, senang melakukan sesuatu secara langsung maka dari itu pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak bosan. Hal tersebut juga sesuai dengan fungsi media menurut Hasan, dkk., (2021) media bermanfaat sebagai sarana meningkatkan motivasi atau minat peserta didik contohnya permainan. Sejalan dengan pernyataan tersebut Tafonao, (2018) menyatakan bahwa peran media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajaran. Sehingga media Grisseepoly ini dikembangkan agar siswa tidak takut dalam pembelajaran matematika dan aktif untuk bertanya dan berdiskusi dengan teman sebayanya..

Media Grisseepoly diciptakan dengan mempertimbangkan budaya Kabupaten Gresik dan kurikulum merdeka. Budaya dapat menjadi pen jembatan pemahaman materi matematika dengan pengetahuan

peserta didik. Eksplorasi etnomatematika pada kartu-kartu ini dapat memberikan peserta didik pengalaman pembelajaran yang lebih kontekstual sesuai dengan lingkungan budaya mereka. Dengan demikian, penggunaan Grisseepoly pada materi operasi hitung bilangan cacah di kelas IV Sekolah Dasar tidak hanya memberikan pembelajaran melalui materi dan latihan soal, tetapi juga mengakomodasi budaya disekitar dalam pendekatan etnomatematika yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut menurut Wiryanto, dkk., (2022) menyatakan etnomatematika merupakan solusi untuk menunjang pembelajaran matematika dengan pendekatan budaya karena budaya dapat menghadirkan kondisi yang nyata yang kontekstual dan dekat dengan peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep atau permasalahan matematika. Selain itu menurut Indrawati, (2022) salah satu model pembelajaran yang dapat memacu siswa berpikir kritis adalah etnomatematika.

Hasil validasi media Grisseepoly oleh ahli materi dan media mendapatkan presentase 80% dan 96% dengan kriteria valid tanpa revisi, berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media Grisseepoly yang digunakan terbilang valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Tampilan media yang menarik dan cocok dengan karakteristik peserta didik yang suka berkelompok dengan teman sebayanya dan mudah diimplementasikan juga dapat menjadi salah satu pilihan untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan. Mendukung hal tersebut menurut (Rahmayanti, dkk, 2022) peserta didik usia sekolah dasar yaitu 7-8 dan 9-14 tahun memang senang bermain, senang bergerak, berkelompok dan mulai memilih kelompoknya sendiri, senang melakukan sesuatu secara langsung.

Tingkat kepraktisan media pembelajaran Grisseepoly dilihat dari lembar angket respon pendidik dan peserta didik. Hasil lembar angket respon peserta didik setelah dilakukan pengolahan data menunjukkan angka 94,3% yang termasuk pada kategori sangat praktis sedangkan lembar respon pendidik setelah dilakukan pengolahan data menunjukkan angka 97,5% yang termasuk pada kategori sangat praktis. Praktis artinya mudah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Milala, dkk., (2021) menyatakan bahwa kepraktisan dapat ditinjau dari kondisi media pembelajaran yang mudah digunakan oleh pengguna, kesesuaian materi sehingga dapat dilaksanakannya pembelajaran yang semangat dan membangkitkan minat peserta didik dalam belajar matematika. Hal tersebut sesuai dengan isi dalam angket yang terdiri dari 8 indikator yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu pembawaan media, kemenarikan dan manfaat, bahasa. Peserta didik pada fase b tertarik dan mereka menyatakan bahwa dengan

menggunakan media ini mereka senang belajar dengan media Grisseepoly terbukti pada aspek 5 dan aspek 6 menjadi skor yang paling tinggi diantara yang lain dengan indikator mampu meningkatkan semangat dan minat saya dalam pembelajaran matematika (aspek 5) dan belajar lebih menyenangkan dengan media Grisseepoly (aspek 6). Mendukung hal tersebut menurut Rahmayanti, dkk., (2022) peserta didik usia sekolah dasar yaitu 7-8 dan 9-14 tahun memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, berkelompok dan mulai memilih kelompoknya sendiri, senang melakukan sesuatu secara langsung sehingga mereka menyukai permainan tetapi dengan tidak langsung mereka juga belajar matematika.

Tingkat keefektifan media Grisseepoly didapatkan dari hasil uji N Gain soal *pre test* dan *postest* yang dikerjakan oleh setiap peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media Grisseepoly. Soal berjumlah 10 berjenis pilihan ganda. Hasil data perhitungan N Gain mendapatkan angka sebesar 0,9 yang termasuk kategori tinggi dengan adanya peningkatan yang signifikan. Berdasarkan angka tersebut menunjukkan bahwasanya media Grisseepoly efektif digunakan untuk pembelajaran materi operasi hitung bilangan cacah kelas IV. Mendukung hasil tersebut menurut (Audie, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian lain juga menyatakan hal yang sama seperti penelitian oleh Wari, dkk., (2023) bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar hingga 85%.

## PENUTUP

### Simpulan

Media Grisseepoly dikembangkan dengan model ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*desain*), pengembangan (*development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluate*) yang dilaksanakan pada setiap akhir tahap. Tahap analisis dibagi menjadi dua yaitu tahap analisis kondisi lapangan dan analisis materi. Analisis kondisi lapangan dilakukan dengan pengamatan pada sekolah untuk mengetahui tentang data kondisi lapangan, kebutuhan peserta didik, suasana pembelajaran khususnya pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. Kemudian tahap analisis materi digunakan untuk mengetahui materi apa yang dianggap peserta didik kesulitan dan peneliti menganalisis bahan ajar dan materi yang digunakan guru kelas dalam mengajar. Kemudian dievaluasi bersama dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan solusi dari permasalahan yang terdapat di sekolah tempat pengamatan. Setelah tahap analisis, maka peneliti melanjutkan ke tahap perancangan (*desain*). Tahap perancangan dibagi menjadi 2 yaitu perancangan materi

dan perancangan media. Setelah selesai dirancang oleh peneliti maka produk dievaluasi dengan dosen pembimbing untuk menyempurnakan produk. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini dibagi menjadi 2 yaitu tahap pengembangan media dimana peneliti mewujudkan rancangan pada tahap selanjutnya menjadi benda konkret dan tahap validasi dimana produk beserta perangkat divalidasi oleh validator yaitu dosen ahli di bidang materi dan media kemudian saran dan masukan dari dosen ahli dimasukkan pada tahap evaluasi tahap pengembangan. Tahap terakhir pada penelitian jenis pengembangan mode ADDIE adalah tahap implementasi dimana media Grisseepoly diujicobakan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, pada tahap ini peneliti melakukan uji keefektifan dan kepraktisan media Grisseepoly yaitu dengan lembar angket respon dan lembar soal *pre test* dan *post test*. Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan mengakomodir saran dan kritik dari pendidik (guru kelas) dan peserta didik.

Kelayakan dapat dicapai apabila memenuhi 3 aspek yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Media Grisseepoly telah diuji pada 3 aspek tersebut. Aspek kevalidan didapatkan dari kevalidan materi dan media. Media Grisseepoly telah divalidasi oleh 2 validator ahli di bidang materi dan media dan mendapatkan nilai 80% untuk materi dan 96% untuk media. Kedua skor tersebut masuk pada kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media Grisseepoly dapat dilihat dari hasil atau respon lembar angket yang diisi oleh pendidik dan peserta didik yang telah dijelaskan peneliti pada tahap implementasi. Hasil lembar angket respon peserta didik setelah dilakukan pengolahan data menunjukkan angka 94,3% yang termasuk pada kategori sangat praktis sedangkan lembar respon pendidik setelah dilakukan pengolahan data menunjukkan angka 97,5% yang termasuk pada kategori sangat praktis. Tingkat keefektifan media Grisseepoly didapatkan dari hasil uji N Gain soal *pre test* dan *postest* yang dikerjakan oleh setiap peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media Grisseepoly. Soal berjumlah 10 berjenis pilihan ganda. Hasil data perhitungan N Gain mendapatkan angka sebesar 0,9 yang termasuk kategori tinggi dengan adanya peningkatan yang signifikan. Berdasarkan angka tersebut menunjukkan bahwasanya media Grisseepoly efektif.

Respon peserta didik dan pendidik dituangkan dalam lembar angket respon. Lembar angket respon peserta didik diolah dan menghasilkan rata rata respon 94,3% dan keseluruhan aspek diatas 90%, hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menyukai adanya media Grisseepoly dalam pembelajaran matematika. Aspek dengan perolehan presentase tertinggi adalah aspek 5 dan 6 yang berbunyi Mampu meningkatkan semangat

dan minat saya dalam pembelajaran matematika (aspek 5) dan Belajar lebih menyenangkan dengan media Grisseepoly (aspek 6). Respon pendidik juga sangat mendukung adanya media pembelajaran Grisseepoly. Pada lembar respon setelah dikalkulasi hasilnya adalah 96% bahwa media Grisseepoly itu praktis. Hanya saja terdapat kritik dan saran dari pendidik bahwasanya dalam pengimplementasian media juga harus memperhatikan waktu pembelajaran matematika di kelas.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didekskripsikan pada bab sebelumnya, Penelitian selanjutnya sebaiknya membuat Grisseepoly dengan variasi materi yang berbeda, sehingga dapat menjadi pilihan media pembelajaran bagi pendidik yang siap pakai.

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplor budaya Gresik lain yang belum termuat pada Grisseepoly agar budaya Gresik lain dapat terekspose.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan peneliti selanjutnya untuk mengujicobakan pada penelitian eksperimen

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan penelitian pengembangan selanjutnya yang memiliki konsep belajar sambil bermain

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N., Hastuti, I. D., & Mariyati, Y. (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Sd Berbasis Permainan Tradisional Di Kabupaten Sumbawa Dan Pendekatan Matematika Realistik*. 3(20), 113–120.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas Ii Sd Kemala Bhayangkari 1 Surabaya*. 4(2), 209–216.
- Aflah, H., & Andhany, E. (2022). Etnomatematika Dalam Budaya Suku Alas Di Kabupaten Aceh Tenggara. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Agustin, A. S., & Yermiandhoko, Y. (2019). Kerajinan Sarung Tenun Desa Wedani Gresik Sebagai Sumber Belajar Berbasis Etnomatematika Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 7(5), 3358–3370.
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582.
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa. *Attadib Journal Of Elementary Education*, 3(2), 123–133.
- Aprilia, A., & Fitriana, D. Nur. (2020). Mindset Awal Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Yang Sulit Dan Menakutkan Alifatul. *Pedir: Journal Elementary Education*, 1(2), 373–377.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2(1), 586–595.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The Addie. In *Department Of Educational Psychology And Instructional Technology University Of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Bruner, J. S. (1961). The Act Of Discovery. *Harvard Educational Review*, 31, 21–32.
- Danoebroto, S. W. (2020). Kaitan Antara Etnomatematika Dan Matematika Sekolah: Sebuah Kajian Konseptual. *Idealmathedu: Indonesian Digital Journal Of Mathematics And Education*.
- Dirgantoro, K. P. S. (2018). Kompetensi Guru Matematika Dalam Mengembangkan Kompetensi Matematis Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(2), 157–166.
- Fajriyah, E. (2018). Peran Etnomatematika Terkait Konsep Matematika Dalam Mendukung Literasi. *Prisma*, 1, 114–119.
- Fitriani\*, W., Suwarjo, S., & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis Dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 234–242.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, R. (2022). Analisis Implementasi Metode Etnomatematika Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Negeri Sangiang Iii. *Yasin*, 2, 316–324.
- Indrawati, D. (2022). Mathematics Learning Model In Elementary School To Developing Critical Thinking. *Icee-4 "The Direction Of Elementary Education In The Future Challenge."*
- Kusuma Wurdani, W. P. A., & Budiarto, M. T. (2021). Etnomatematika Usaha Kerajinan Anyaman Rotan Masyarakat Gresik Dalam Perspektif Literasi Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 94.
- Lena, Y. L. M., Susilo, D. A., & Hariyani, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan*

*Matematika (Kudus).*

*Kelas Iii Sd Farrah Inne Zakiyah.*

- Mahmuda, A. A., Astuti, M. D., & Mikdadi, A. H. (2021). *Jurnal Jrpp, Volume 4 Nomor 1, Juni 2021 / 90. 4, 90–96.*
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (Cer), 3(2), 185.*
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 11(02), 195–202.*
- Misdalina. (2018). Disruption Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas Pgri Palembang, 2015, 1–23.*
- Mulyatiningsih, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Endang. *Islamic Education Journal, 35,110,114,120,121.*
- Nengsih, G. A., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Kesulitan Dalam Menyelesaikan Soal Materi Operasi Bilangan Cacah Siswa Sekolah Dasar. *Jkpm (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 6(2), 293.*
- Nugraheni, N. (2021). Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Cendekiawan, 3(1), 59–64.*
- Nurjanah, U., & Hakim, D. L. (2019). Number Sense Siswa Pada Materi Bilangan. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019, 2(1), 1174–1182.*
- Nursalim, M., Laksmiwati, H., Budiani, M. S., Koirunisa, R. N., Syafiq, M., Savira, S. I., & Satwika, Y. W. (2019). *Psikologi Pendidikan (2nd Ed.)*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 6(2), 133.*
- Permatasari, B., & Prihatnani, E. (2021). *The Development Of Jateng Gayeng Monopoly Media: Learn Unit Conversion By Loving Culture. 12(2), 238–251.*
- Rahmawati, I., & Mahmudha, I. F. (2021). *Gotakur : Game Berbasis Android Untuk Anak Belajar Operasi Aritmatika Penjumlahan Dan Pengurangan. 618(Ijcah), 1223–1229.*
- Rahmawati, I., & Zakiyah, F. I. (2023). *Pengembangan Media “Utama” Dalam Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah*
- Rahmayanti, R., Astuti, D. D., & Rustini, T. (2022). Analisis Pengaruh Aspek Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Terhadap Efektifitas Pelaksanaan Pengelolaan Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 6, 10682–10688.*
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2 : Teori Dan Praktek. In *Lembaga Academic & Research Institute.*
- Rofiah, B. N., & Bahtiar, M. D. (2022). Analisis Penggunaan E-Learning, Intensitas Latihan Soal, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan.*
- Sari, S. P., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2022). *Tingkat Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. 7(1), 105–111.*
- Sibuea, M. F. L., & Handayani, M. (2019). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika ( Monotika ) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Education And Development.*
- Suendarti, M., & Liberna, H. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Perbandingan Trigonometri Pada Siswa Sma. *Jnpm (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika).*
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan.*
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2021). *Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat.*
- Wahyuni, I. (2021). *Buku Ajar.*
- Wari, H. M., Nalim, Kusumawati, P. R. D., & Musa, M. M. (2023). Penggunaan Media Kartu Positif Dan Negatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi B Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 08.*
- Wiryanto, Primaniarta, M. G., & De Mattos, J. R. L. (2022). Javanese Ethnomathematics: Exploration Of The Tedhak Siten Tradition For Class Learning Practices. *Journal On Mathematics Education, 13(4), 661–680.*
- Wiryanto, W., & Safitri, M. H. (2022). Bangunan Rumah Gajah Mungkur Gresik Sebagai Bentuk Implementasi Etnomatematika Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah. *Ejournal.Unesa.Ac.Id,*

1574–1585.

Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.

Yulita, R. (2018). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Badan Pengembangan Bahasa Dan Pembinaan Bahasa.

Zakariah, M. A., Afrian, V., & Zakariah, M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

