



Pengembangan Media *Trip Game* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Matematika Materi Mata Uang pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Nabillah Chaerani¹, Novanita Whindi Arini²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Indonesia

E-mail: nabillahchaerani28@gmail.com

| Article Info | Abstract |
|---|---|
| Article History Received: 2023-09-17 Revised: 2023-10-23 Published: 2023-11-02 Keywords: <i>Mathematics education; Instructional Media; Game Trip.</i> | <p>This study aims to develop Trip Game learning media in learning mathematics currency material in class II elementary school students and to determine the feasibility of Trip Game learning media in learning mathematics currency material in class II elementary school students. The type of research used is R&D, and was developed using the ADDIE research model. The results of the development are in the form of a trip game product on class II currency material with samples taken namely class II students at SDN Curug 5. The results of the validity test obtained a media expert score of 100% and material expert 94%, which means very feasible. As for practicality, obtained 91.18% of student responses with very feasible criteria. Based on the paired t test, the sig. 0.000 so that the value of sig. < 0.05. The results of the N-Gain score test show that the average value of the N-Gain score is 61.68%, which is included in the category of sufficiently effective criteria. With a minimum N-gain score of 25% and a maximum of 100%. Thus, it can be concluded that the Trip game media is in the category of quite effective for mathematics learning activities for grade II elementary school currency material.</p> |
| Artikel Info | Abstrak |
| Sejarah Artikel Diterima: 2023-09-17 Direvisi: 2023-10-23 Dipublikasi: 2023-11-02 Kata kunci: <i>Pendidikan Matematika; Media Pembelajaran; Trip Game.</i> | <p>Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran <i>Trip Game</i> dalam pembelajaran matematika materi mata uang pada siswa kelas II sekolah dasar dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran <i>Trip Game</i> dalam pembelajaran matematika materi mata uang pada siswa kelas II sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D, serta dikembangkan dengan model penelitian ADDIE. Hasil pengembangan berupa produk <i>Trip Game</i> pada materi mata uang kelas II dengan sampel yang diambil yaitu siswa kelas II SDN Curug 5. Hasil uji validitas diperoleh skor ahli media 100% dan ahli materi 94% yang berarti sangat layak. Sedangkan untuk kepraktisan, diperoleh 91,18 % dari respon siswa dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan uji <i>paired t test</i> diperoleh nilai sig. 0,000 sehingga nilai sig. < 0,05. Hasil uji <i>N-Gain score</i> menunjukkan bahwa nilai rata-rata <i>N-Gain score</i> adalah 61,68% termasuk dalam kategori kriteria cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 25% dan maksimal 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media <i>Trip game</i> berada pada kategori cukup efektif untuk kegiatan pembelajaran matematika materi mata uang kelas II sekolah dasar.</p> |

I. PENDAHULUAN

Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi (AECT dalam Arsyad, 2011). Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan sehingga terdorong dan terlibat dalam pembelajaran. Media terdapat banyak jenisnya, yaitu media audio (suara), visual (gambar atau benda konkret) dan audio visual (video). Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, selain dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran, media juga dimanfaatkan sebagai acuan semangat belajar peserta didik.

Menurut Hamzah Pagarra, dkk (2022), media pembelajaran adalah segala peralatan yang

digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Sehingga media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting selama kegiatan pembelajaran. Pentingnya media dalam kegiatan pembelajaran adalah memperlancar dan mempermudah interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan terlaksana lebih efektif dan efisien. Media digunakan oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat mudah dipahami oleh peserta didik dengan baik, terutama dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika.

Menurut Depdiknas (2006: 38), "Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar, untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama". Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa pemberian pembelajaran matematika sangat penting dan diperlukan bagi peserta didik di sekolah. Karena untuk membekali peserta didik dengan kemampuan menghitung, dan juga diharapkan memiliki kemampuan berpikir serta berinteraksi agar dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, hirarkis, dan abstrak yang banyak menggunakan bahasa simbol (Syahputri, 2018). Sifat abstrak dari konsep matematika dianggap sebagai hal yang mudah bagi orang dewasa, namun dianggap sebagai hal yang sulit oleh anak. Dianggap sebagai hal yang sulit oleh anak karena anak sekolah dasar pada rentang usia 7 – 12 tahun berada pada tahapan operasional konkret. Pada tahap operasional konkret, siswa menggunakan berbagai operasional mental seperti penalaran atau berpikir logis dan memecahkan masalah-masalah secara konkret (nyata). Untuk memahami konsep, hendaknya harus dengan menggunakan benda konkret yang difungsikan sebagai media pembelajaran (Wahyuningtyas & Ladamay, 2016).

Menurut Hamzah Pagarra, dkk (2022), secara psikologis media pembelajaran memberi kemudahan pada siswa sekolah dasar dalam hal belajar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (nyata). Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dasar mampu menyesuaikan dengan fase perkembangan anak usia sekolah dasar yaitu fase operasional konkret, di mana pada usia tersebut mempelajari segala sesuatu dari hal-hal yang bersifat konkret. Dalam hal ini media pembelajaran mampu menjembatani materi-materi yang bersifat abstrak menjadi konkret dihadapan siswa sekolah dasar. Dalam penelitiannya, (Zulkarnain, Hidayanto, & Riza, 2021) mengungkapkan bahwa diperlukan media yang dapat mengakomodasi belajar matematika siswa sembari bermain sekaligus terbentuknya keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui suatu kegiatan yang menyenangkan.

Salah satu konsep matematika yang diajarkan di sekolah dasar adalah materi mata uang. Mayoritasnya, pemahaman peserta didik kelas II

di SDN Curug 5 masih cukup rendah dalam pembelajaran matematika materi mata uang. Beberapa peserta didik masih belum memahami bagaimana menghitung dan mentransaksikan mata uang. Kesulitannya ketika ditelusuri walaupun guru sudah menggunakan media konkret dalam pembelajaran matematika, namun media konkret yang digunakan masih kurang efektif dalam menunjang keberhasilan pembelajaran mengenai mata uang. Hal ini didukung berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Jum 'at, 27 Januari 2023 dengan Bu Ani yang merupakan guru kelas II SDN Curug 5, beliau menerangkan bahwa:

"Dalam menyampaikan materi mata uang, saya sudah menggunakan media konkret berupa uang asli namun keberhasilan pemahaman siswa dalam materi mata uang masih rendah. Kesulitan yang saya temui yaitu siswa masih kesulitan menghitung jumlah pecahan mata uang dan mentransaksikan mata uang."

Hal tersebut menunjukkan bahwa, walaupun media yang sudah digunakan adalah media konkret, tetapi masih kurang efektif untuk digunakan dan keberhasilan pemahaman siswa dalam menghitung dan mentransaksikan mata uang masih rendah. Sehingga perlu menggunakan media pembelajaran lain dalam menyampaikan materi mata uang. Sejalan dengan itu, juga terdapat perbedaan respon siswa ketika guru mengajar dengan menggunakan media konkret dan media cetak dalam pembelajaran konsep matematika. Anak-anak lebih antusias ketika dalam pembelajaran-nya diajarkan dengan menggunakan media konkret dibandingkan dengan media cetak. Hal ini juga didukung berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Ani yang merupakan guru kelas II SDN Curug 5, beliau menerangkan bahwa:

"Dalam pembelajaran matematika, saya menggunakan media konkret dalam pengajarannya dibandingkan dengan media cetak. Karena dengan menggunakan media konkret, siswa lebih antusias belajar dibandingkan dengan saat saya mengajar menggunakan media cetak. Karena jika hanya materi dari buku saja anak-anak kurang bersemangat, apalagi dalam pembelajaran matematika yang membutuhkan media atau benda konkret agar dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak untuk memahami pembelajaran."

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, peneliti berkeyakinan bahwa solusi untuk mengatasinya adalah dibutuhkan media konkret yang lebih kreatif dan inovatif dalam pengajaran matematika agar dapat meningkatkan pemahaman menghitung dan mentransaksikan mata uang. Media pembelajaran tersebut yang sesuai adalah permainan dalam bentuk kelompok. Karena pada dasarnya di usia anak-anak saat ini adalah masa-masa bermain. Maka pembelajaran akan terasa menyenangkan dan peserta didik lebih mudah memahami karena dapat belajar sambil bermain. Dengan itu peneliti berusaha untuk mengembangkan media permainan konkret yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi mata uang. Media yang akan dikembangkan adalah media yang berbentuk ke dalam permainan yaitu *Trip Game*. Media *Trip Game* ini berbasis model pembelajaran kooperatif, sehingga secara berkelompok peserta didik akan belajar menghitung dan mentransaksikan mata uang sambil bermain.

Media *Trip Game* berisikan sebuah perjalanan menuju suatu tempat, yang di mana akan ada beberapa kotak sebagai jalur perjalanannya. Di awal kotak adalah start dan di akhir kotak adalah finish. Setiap kotak menempatkan suatu toko yang berbeda-beda. Di antaranya terdapat toko roti, toko kue, toko topi, dan sebagainya. Setiap toko sudah terdapat ketentuan harga barangnya. Dalam media ini akan tersedia beberapa kartu sebagai penentu berapa barang yang harus dibeli pada saat berhenti di sebuah toko dan tersedia sebuah tempat kotak yang berisi uang sebagai tempat pengambilan dan pengembalian uang.

Dari latar belakang masalah di atas, peneliti meyakini bahwa media *Trip Game* akan mampu untuk menjadi solusi dari permasalahan peserta didik terkait dengan pemahaman peserta didik dalam menghitung dan mentransaksikan pecahan mata uang. Karena dengan media *Trip Game*, peserta didik akan belajar menghitung dan mentransaksikan mata uang sambil bermain dan secara berkelompok. Oleh sebab itu peneliti berminat untuk meneliti dan mengangkatnya permasalahan ini ke dalam sebuah penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Trip Game* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran Matematika Materi Mata Uang Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar".

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan suatu jenis penelitian yang berorientasi kepada menghasilkan suatu produk yang berasal dari pengembangan produk baru, mengembangkan atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Zakariah et al., 2020). Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif yang menggunakan R&D. Kegiatan penelitian ini diawali dengan *research* untuk mendapatkan informasi mengenai apa yang menjadi kebutuhan dari subjek penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan *development* atau pengembangan agar menghasilkan suatu produk yang layak.

Dalam pendekatan penelitian, peneliti menggunakan kombinasi dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif sebagai alat untuk mendapatkan informasi dari kegiatan wawancara, pengamatan, dan hasil evaluasi dari kegiatan validasi. Sedangkan penelitian kuantitatif, angket diberikan kepada ahli dan uji coba pada peserta didik dalam kegiatan validasi. Dan peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan *Trip Game* yang meliputi lima langkah, yaitu (1) analisis (*analysis*), (2) perencanaan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis memuat kegiatan observasi terkait keadaan atau masalah di lapangan. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan perencanaan media yang akan dikembangkan dan melakukan pengembangan media *Trip Game*. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh validator ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan evaluasi dan revisi apabila diperlukan. Pada tahap implementasi, media yang telah dikembangkan selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik yang memuat dua kelompok uji yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, sedangkan untuk menilai efektivitas media *Trip Game* dilakukan uji normalitas, uji *T-Test* (*Paired Sample Test*), dan uji *N-Gain Score* dari hasil data pre-test dan post-test.

Analisis data kelayakan media para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi menggunakan :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data
n = Skor maksimal

Tabel 1. Persentase Kelayakan Media

| Presentase | Kriteria |
|------------|---------------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 21% - 40% | Kurang Layak |
| 0% - 20% | Sangat Kurang Layak |

(Jannah dan Julianto, 2018)

Analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan oleh peneliti untuk menilai efektivitas media *Trip Game*. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah didapatkan selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji *T-Test* (*Paired Sample Test*), dan uji *N-Gain Score*. Uji *N-Gain Score* digunakan karena ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* melalui uji *T-Test* (*Paired Sample Test*). Dalam menentukan tingkat efektivitas media *Trip Game*, terdapat skala pengukuran yang dapat digunakan untuk pedoman *N-Gain Score*. Rumus *N-Gain Score* yaitu:

$$N - Gain = \frac{\text{nilai post test} - \text{nilai pre test}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pre test}}$$

Tabel 2. Kategori Perolehan *N-Gain Score*

| PRESENTASE | KRITERIA |
|------------|----------------|
| < 40 | Tidak Efektif |
| 40 - 55 | Kurang Efektif |
| 56 - 75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

(Wahyuni & Etfiti, 2019)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan pengembangan media *Trip Game* dalam pembelajaran matematika materi mata uang. Model penelitian ini menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Develoment, Implementation, and Evaluation*). Adapun hasil pengembangan dijabarkan sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini diperoleh temuan bahwa peserta didik kelas II juga memerlukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan. Sehingga perlu menggunakan media pembelajaran lain dalam menyampaikan materi mata uang. Selanjutnya, diperoleh informasi bahwa peserta didik yang mayoritas menyukai game, maka peneliti membuat media yang berbentuk konkret agar peserta didik

dapat menggunakannya dengan mudah untuk belajar ataupun bermain.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini merupakan tahap perancangan produk yang akan dikembangkan, yang meliputi pemilihan format media, pemilihan media dan materi pembelajaran, dan perancangan desain. Berikut desain media *Trip game* sebelum jadi dan sesudah jadi.



Gambar 1. Desain *Trip game* Sebelum Jadi

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti sudah mengembangkan media *trip game* yang didasarkan oleh desain yang telah dibuat. Berikut adalah hasil dari pengembangan *trip game*.



Gambar 2. Desain *Trip game* Sebelum Jadi

Pada tahap ini juga dilakukan pengujian produk dimana produk akan divalidasi dan revisi (jika diperlukan).

4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Kegiatan implementasi ini dilakukan pada kelas II di SDN Curug 5 yang dilaksanakan secara tatap muka. Kegiatan uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 8 peserta didik dan kegiatan uji coba kelompok besar dilakukan oleh 27 peserta didik. Kemudian uji *one group design* dilakukan pada kelas IIB SDN Curug 5 dengan 27 peserta didik.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada model ADDIE dapat dilakukan pada semua tahap di mana bertujuan untuk merevisi atau memperbaiki apabila ada kesalahan dalam produk. Tahap evaluasi juga diberikan selama pembelajaran, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media efektif digunakan atau tidak dan peserta didik

dapat memahami materi antara sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Langkah-langkah yang dilakukan adalah dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* pada *one group design*.

B. Kelayakan Media

1. Hasil Validasi

Kelayakan media *Trip Game* dalam pembelajaran matematika materi mata uang dapat dilihat dari penilaian dari para ahli. Pada penelitian ini para ahli terdiri dari ahli media yaitu Bapak Khavisa Pranata, M.Pd., dan ahli materi yaitu Ibu Ima Mulyawati, M.Pd. Ringkasan hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekap Hasil Validasi Para Ahli

| No. | Jenis Validasi | Persentase | Kategori |
|-----|----------------|------------|--------------|
| 1 | Ahli Materi | 94% | Sangat Layak |
| 2 | Ahli Media | 100% | Sangat Layak |
| | Rata-rata | 97% | Sangat Layak |

Berdasarkan dari tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase tertinggi diperoleh pada validasi ahli media sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada validasi ahli materi diperoleh 94% pada kategori sangat layak.

2. Hasil Uji Coba Siswa

Kemudian untuk mengetahui kelayakan media *Trip Game* pada siswa, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil. Kegiatan uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas A dengan jumlah 8 siswa yang dipilih secara acak. Data pada kegiatan ini diperoleh dengan cara siswa mengisi angket respon peserta didik yang telah disediakan oleh peneliti. Apabila hasil dari uji coba kelompok kecil adalah layak digunakan, maka media *Trip Game* dapat diterapkan pada uji coba kelompok besar. Ringkasan hasil uji coba produk pada kelompok kecil dan besar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

| No. | Responden | Persentase | Kategori |
|-----|-------------|------------|--------------|
| 1 | Skala Kecil | 87% | Sangat Layak |
| 2 | Skala Besar | 91,18% | Sangat Layak |

Rekapitulasi kepraktisan media *Trip Game* berdasarkan tabel 2. Hasil respon pada skala kecil memiliki skor 87% di

mana skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Artinya media *Trip Game* dapat diterapkan pada uji coba kelompok besar. Kemudian berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon skala besar pada tabel 2 memiliki persentase 91,18% di mana hasil tersebut juga dikatakan bahwa media yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat layak.

3. Uji Keefektifan Media *Trip Game*

Uji keefektifan media dilakukan untuk melihat apakah siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *Trip Game* yang dilihat dari hasil data *pre-test* dan *post-test* siswa. Apabila siswa mengalami peningkatan hasil belajar selama menggunakan media *Trip Game*, maka dapat dikatakan bahwa media *Trip Game*.

Kemudian untuk uji coba efektivitas media *Trip Game* dilakukan melalui *one group design* dengan sampel penelitian kelas IIB yang berjumlah 27 siswa. Kegiatan tersebut dilaksanakan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* sebanyak 10 soal. Data *pre-test* dan *post-test* digunakan oleh peneliti untuk menilai efektivitas media *Trip Game*. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah didapatkan selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji *T-Test* (*Paired Sample Test*), dan uji *N-Gain Score*. Uji *N-Gain Score* digunakan karena ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* melalui uji *T-Test* (*Paired Sample Test*).

Untuk hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

| No. | Data | Sig. | Keterangan |
|-----|-----------------|-------|------------|
| 1 | <i>Pretest</i> | 0,74 | Normal |
| 2 | <i>Posttest</i> | 0,059 | Normal |

Hasil uji normalitas diketahui bahwa signifikansi *pre-test* mendapatkan nilai sebesar 0,74 dan signifikansi *post-test* mendapatkan nilai sebesar 0,059, maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* > 0,05, artinya data *pre-test* dan *post-test* siswa berdistribusi normal. Setelah dilaksanakan uji normalitas, selanjutnya peneliti melakukan uji *T-Test* untuk menguji perbedaan antara sebelum menggunakan media *Trip Game* dan sesudah menggunakan media *Trip Game* dalam pembelajaran matematika

materi mata uang. Hasil uji *T-Test* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Uji *T-Test*

| No. | Data | Sig. |
|-----|------------------|-------|
| 1 | Pretest-Posttest | 0,000 |

Berdasarkan tabel hasil uji *T-Test* diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000, artinya bahwa nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum memakai media *Trip Game* dan sesudah memakai media *Trip Game* pada data *pre-test* dan *post-test*. Setelah peneliti melakukan uji *T-Test*, selanjutnya peneliti melakukan uji *N-Gain Score*. Uji *N-Gain Score* dilakukan karena ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* melalui uji *T-Test* (*Paired Sample Test*). Hasil analisis dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji *N-Gain*

| | N | Min | Max | Mean |
|--------------|----|-------|-------|---------|
| ngain_score | 27 | .25 | 1.0 | .6168 |
| ngain_persen | 27 | 25.00 | 100.0 | 61.6755 |

Untuk uji *N-Gain Score* memperoleh nilai gain sebesar 61,67%, artinya media *Trip Game* yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “cukup efektif”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Trip Game* berada pada kategori cukup efektif untuk kegiatan pembelajaran matematika materi mata uang kelas II Sekolah Dasar.

C. Pembahasan

Dalam melaksanakan penelitian tentu ada faktor pendukung dan penghambat selama prosesnya. Berikut ini faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penelitian ini.

1. Faktor Pendukung

- Selama mengurus perizinan penelitian pihak sekolah yaitu SDN Curug 5 sangat terbuka dan merasa senang apabila ada yang melakukan penelitian di sekolahnya.
- Pihak guru sangat terbuka dan membantu peneliti dalam pengambilan data yang diperlukan dan apabila jika ada yang ditanyakan oleh peneliti, pihak guru menjawab dengan baik.
- Seluruh siswa SDN Curug 5 sangat membantu dalam pengambilan data

yang diperlukan oleh peneliti serta para siswa memiliki rasa antusias yang tinggi dalam proses pembelajaran.

- Dukungan berupa doa, motivasi, dan semangat dari orang tua, keluarga, dan sahabat peneliti yang terus mengalir dan selalu ada membuat peneliti dapat melalui dan melakukan semua proses penelitian.
- Dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan pada setiap langkah penelitian dan nasehat yang baik.

2. Faktor Penghambat

- Proses pembuatan media *Trip Game* yang memakan waktu sangat lama dikarenakan banyak komponen-komponennya.
- Peneliti terkendala biaya selama proses pembuatan media *Trip Game*.
- Selama proses publikasi jurnal peneliti kesulitan menghubungi pihak jurnal untuk submit jurnal penelitian.

Selain faktor pendukung dan penghambat, setiap media tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini kelebihan dan kekurangan dari media *Trip Game*.

3. Kelebihan *Trip Game*

- Media *Trip Game* menarik
Dengan adanya media *Trip Game* dapat membuat semua siswa tertarik untuk memainkannya.
- Mudah dimainkan dan digunakan.
Trip Game mudah dimainkan karena cara bermainnya mudah untuk dipahami sehingga siswa dapat cepat mengerti dalam memainkannya.
- Seru untuk dimainkan karena merupakan permainan secara berkelompok.
Trip Game sangat seru untuk dimainkan karena bermain secara berkelompok sehingga siswa dapat berinteraksi dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya.
- Membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
Trip Game dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan karena dapat bermain sambil belajar materi.

4. Kekurangan *Trip Game*

- a) Membutuhkan waktu yang cukup lama
Kekurangannya *Trip Game* ini dimainkan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainannya karena permainan ini dimainkan secara berkelompok secara berkelompok.
- b) Kebocoran jawaban
Kemungkinan juga akan terjadi kebocoran jawaban, yakni kelompok lain akan memberitahukan jawaban pada saat kelompok berdiskusi mencari jawabannya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu pengembangan media *Trip Game* berbasis model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran matematika materi mata uang pada siswa kelas II sudah dilaksanakan, sehingga sesuai dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Keunggulan media ini adalah dapat membuat siswa menjadi tertarik, mudah dimainkan, seru dan membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan serta media ini berkaitan dengan materi yang dipelajari di sekolah dasar sehingga akan sinkron terhadap pembelajaran. Kemudian media ini belum ada yang membuat sehingga yang dilakukan peneliti dapat dikatakan sebagai inovasi pembaharuan dalam pembelajaran.
2. Hasil validasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media *Trip Game* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan. Secara keseluruhan hasil validasi para ahli mendapatkan rata-rata persentase validasi adalah 97% dengan kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Media *Trip Game* yang dinyatakan valid kemudian diuji coba kelompok kecil dengan memperoleh skor 87% dengan kategori "sangat layak". Hasil dari uji coba kelompok besar memperoleh 91,18% dengan kategori "sangat layak". Dari uji coba kedua ini dapat disimpulkan bahwa media *Trip Game* layak digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.
4. Media *Trip Game* berada pada kategori cukup efektif untuk kegiatan pembelajaran

matematika materi mata uang kelas II sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media *Trip game* dalam pembelajaran matematika materi mata uang pada siswa kelas II sekolah dasar, peneliti memberikan saran sebagai berikut;

1. Bagi penelitian selanjutnya bisa menggunakan penelitian ini dengan serupa dan dapat menggunakan model yang sama tetapi materi pada penelitian bisa dibedakan misal materi perkalian atau dibedakan melalui mata pelajaran misalnya mata pelajaran IPA.
2. Peneliti menyarankan kepada peserta didik untuk memanfaatkan media *Trip Game* dengan sebaik-baiknya sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi mata uang dalam mata pelajaran matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2006). *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI*. Jakarta: Dharma Bhakti.
- Etfita, S. W. (2019). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar. *Geram (Gerak Aktif Menulis)*, volume 7.
- Hapsari, G. P., P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Pagarra, H., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Syahputri, N. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demonstrasi. *JSIK: Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 2(1), 89-95.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet

- Wahyunigtyas, D. T., & Ladamay, I. (2016). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat Menggunakan Media Wayangmatika. *Pancaran*, 5(3), 51-10
- Zakariah, M. A., & Afriani, V. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R and D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zulkarnin, I., Hidayanto, T., & Riza, M. (2021). Pengembangan Media Simulatif, "Travel Game" Konteks Lingkungan Lahan Basah untuk Pembelajaran Matematika. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 91-89.